CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 24

NUMERO 24 - FEVRIER 1992 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



DUNE DU NOUVEAU

FASCINATION LA SOLUTION

LAS VEGAS : LES JEUX SONT FAITS

T 2788 - 9224 - 25,00 F

N° 24 • FEVRIER 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 4559


2 JEUX 3D D'EX
LES AUTEURS
EPIC
UNE LÉGENDE EST NÉE. AUX COMMANDES DU CHASSEUR INTER GALACTIQUE le plus puissant et le plus RAPIDE de la galaxie, VOUS ALLEZ REMPLIR DES MISSIONS PÉRILLEUSES. DES MISSIONS QUE seul un pilote de votre calibre POURRA MENER à bien. PARTEZ à la conquête de l'espace. EPIC UTILISE la Technologie 3D polygones surfaces pleines, LA PLUS POUSSÉE DU MOMENT. La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs détails PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE! EPIC - La Légende des jeux 3D.
ATARI ST AMIGA
OCEAN SOFTWARE LTD . 25 BOU
TEL: 47663326



ROBOCOP™

SUPERMART

ROBOCOP 3 est la meilleure adaption de film jamais réalisée! A L'AIDE D'UNE TECHNOLOGIE 3D EXCEPTIONELLE, ROBOCOP 3 VOUS TRANSPORTE AU COEUR D'UN VERITABLE FILM INTERACTIF! Le jeu comprend: LA POURSUITE EN VOITURE, LES COMBATS AVEC LES ROBOTS NINJAS, LE SURVOL DE LA VILLE EN JETPACK et beaucoup d'autres séquences...
ROBOCOP 3: LA NOUVELLE REFERENCE DES JEUX 3D.



IBM PC & COMPATIBLES

VARD BERTHIER 75017 PARIS
X 42279573

courrier

■ J'ai l'impression que certaines des photos qui illustrent vos previews proviennent des bornes d'arcade, et non pas des conversions micro des jeux. Il y a par exemple une photo de Joe & Mac dans le Joystick de juin dernier; ce passage a totalement disparu du jeu, et le système d'énergie n'est pas le même. Et c'est la même chose sur bon nombre de jeux sur les 16 bits. Autre chose: vous dites presque toujours du bien sur les previews. Vous êtes payés ou quoi? Bien souvent, les versions finales sont décevantes par rapport à ce que vous dites de la preview...

Christophe Vercrysse, Nasquehal (Wasquetal? bal?)

En effet, ça arrive de temps à autre dans les previews de Consoles News que nous utilisions des photos d'arcade, car les jeux étant développés au Japon, il nous est difficile d'aller chez l'éditeur prendre des photos. En revanche, ce n'est pas le cas dans la partie micro; mais il faut savoir que le terme "preview" signifie que le jeu n'est généralement pas encore fini et qu'il est susceptible d'être modifié avant sa sortie. Il arrive parfois, par exemple, que les programmeurs aient converti des écrans en provenance de la borne d'arcade, qu'ils nous les aient montrés, et qu'au dernier moment, pour des raisons de place mémoire, ils aient décidé de supprimer la séquence. En ce qui concerne nos appréciations des previews, il ne s'agit en aucun cas d'un test, et comme le jeu n'est pas fini, on ne peut pas savoir s'il la version finale sera bonne ou pas. De fait, l'expérience nous a montré qu'on est souvent enthousiasmé par des jeux en cours de développement, tout simplement parce qu'on se dit: "si il est déjà comme ça alors qu'il n'est pas fini, qu'est-ce que ce sera après!". Et bien évidemment, on est nous-mêmes déçus, parce qu'il y a en fait peu d'améliorations qui sont apportées entre la version qu'on voit et la finale. Mais quand on discute avec un programmeur, ça donne ça:
- Dis donc, c'est un peu saccadé, non?
- Ouais, mais j'ai mis juste des routines de test, ça sera nickel dans la version finale.
- Ah, ok. Et les tableaux, il n'y en a pas beaucoup.
- Non, mais c'est parce que pendant qu'on programme, on ne teste que sur quelques tableaux, on n'a pas besoin d'inclure les autres. Mais ils seront rajoutés après.
- Ok. Mais le scrolling, il bave pas, là?
- Si, mais c'est René qui doit faire la routine de scroll, il est au service militaire, en ce moment. Il revient dans deux semaines, il s'y mettra tout de suite.
Etc. C'est d'ailleurs pour ça qu'en général on marque: "Si ce jeu tient ses promesses" ou "Il semble qu'il soit promis à un bel avenir"...

■ Qu'est devenue la rubrique Joystick Secours/Réponses? Est-ce qu'elle commence à manger les pissenlits par la racine?

Momo.

Non, pas du tout, mais il est vrai que lorsqu'on manque de place, il faut bien supprimer quelques pages... Mieux vaut supprimer les Secours plutôt que des tests!

Riri.

■ Je trouve que pour le premier numéro de l'année, vous ne vous êtes pas beaucoup foulés. Le numéro 23 ne comporte que 241 pages aors que le précédent en comptait 324! Est-ce que toutes les Petites Annonces sont publiées en même temps?

Alain Tranquier (ou Tronquier, ou Franchieux, je ne sais pas, entre ceux qui ne signent pas et ceux qui écrivent de manière illisible, je suis pas sorti de l'auberge, moi)

Euh... Disons qu'on avait vu les choses exactement dans l'autre sens, à savoir: Joystick fait habituellement 200 et quelques pages, et on s'est foulé pour le numéro de Noël. Mais c'est tout simplement lié à l'actualité: comme beaucoup de jeux sortent pour Noël, il est logique que ce numéro soit le plus gros de l'année. Pour les Petites Annonces, là aussi, problème de place: seuls les abonnés sont assurés de voir paraître leurs petites annonces, pour les autres, on remplit les pages jusqu'à ce qu'on n'ait plus de place.

■ J'ai fait une étude portant sur les numéros 18 à 23 de Joystick. Il y a eu un total de 244 tests micros, toutes machines confondues (ou presque). Au total, en pourcentage, il y a eu seulement 16,8% de tests sur ST, 50% sur Amiga et enfin 33,2% sur PC. Conclusion évidente: le ST est dans vos égoûts. C'est de pire en pire. Dans le dernier numéro, il y a seulement trois tests sur ST. Vous vous foutez de la gueule de cette machine et de ses possesseurs.

Goursaud (est-ce un nom, est-ce une ville? Mystère...)

Première remarque: et les Amstrad? Si j'ai bien compris, le but de ta lettre est de défendre les machines "opprimées"; mais tu fais des distinctions bizarres: y aurait-il des opprimés nobles et des opprimés pas nobles? Je te soupçonne d'avoir un ST, tiens. Voilà donc ce qui se passe. En général, les versions ST et Amiga sont les mêmes, à une seule différence près: le son. Parce que permets-moi de te dire que le son de l'Amiga est incomparablement meilleur à celui du ST, qu'on le veuille ou non, malgré les liens qui m'attachent sentimentalement au ST (je crois d'ailleurs avoir été le premier journaliste français à encenser le ST en 1985, avant même qu'il soit commercialisé, et alors que toute la presse le vouait à un échec certain). Mais comme tout le reste est pareil, et qu'en général les versions ST sont terminées un ou deux mois après les versions Amiga, on ne refait pas un test spécial pour ST, il faudrait republier exactement la même chose, ce serait fastidieux. Et pourquoi, se demande le lecteur avisé, les versions ST sont-elles réalisées après les versions Amiga? Parce qu'il est plus facile de partir d'une version complète et d'enlever des bouts quand ça ne rentre pas, que de partir de la plus petite des versions en l'améliorant à peine. C'est ce qui se passait au début de l'Amiga: les éditeurs se contentaient de porter les versions ST dessus sans les modifier, et les possesseurs d'Amiga râlaient en disant qu'on ne tirait pas parti des capacités de leur machine. Donc, maintenant, ça se fait dans l'autre sens. Il n'en reste pas moins qu'on ne délaisse pas le ST; on le considère au même niveau que l'Amiga, et c'est la première version achevée des deux qui bénéficie du test (sauf quand les deux versions sont vraiment très différentes, mais c'est rare). Ecco!

■ Sur votre serveur, un de vos animateurs m'a dit que Dany Boolauck ne faisait plus partie du journal, est-ce vrai? Et pourquoi ne parlez-vous plus d'Elbaz?

Civic (ben tiens, les pseudos minitel, maintenant! Et bientôt, vous allez nous donner vos numéros de sécu!)

Exact. Ça fait trois points qu'on va élucider d'un coup. Alors d'abord, vous pouvez nous écrire sur 3615 Joystick, on est là, on répond, c'est plus rapide que le courrier et beaucoup plus facile à gérer. Ensuite, Elbaz ne fait plus partie du journal depuis maintenant plusieurs mois; malheureusement, il ne parvenait pas à rendre ses articles à l'heure, ce qui nous a posé trop de problèmes techniques, et nous avons dû nous en séparer, après l'avoir recouvert de goudron et de plumes. Eh, les mecs, y a une place à prendre pour écrire la rubrique Arcade! Quant à Dany Boolauck, il a effectivement quitté le journal et n'écrit plus à partir de ce numéro; je crois qu'il ne s'attendait pas à un tel rythme de travail: il venait d'un journal où on est beaucoup, beaucoup plus calme, et la quantité de travail qu'il faut fournir à Joystick a dû l'effrayer. Pour être tout à fait franc, et pour laver un peu de linge sale en public (c'est toujours rigolo), il passait plus de temps à dire qu'il était le meilleur journaliste du monde qu'à le prouver. De plus, il a été victime du fameux théorème de Peter! Et puis Derek Dela Fuente, notre correspondant britannique, se charge déjà très bien du travail: pratiquement toutes ses previews dans ce numéro sont des exclusivités!

■ J'ai lu dans le Joystick du mois dernier que la boîte du jeu Robocop III sur Amiga contenait une clé de protection qui s'enfiche dans le port joystick pour lutter contre le piratage. C'est très bien, mais imaginons un pauvre type qui n'a pas de joystick, donc pas de port, comment fait-il?

Michaël Debruge, Luce (Tiens? Tu as gagné le prix du Lecteur-Sérieux-Qui-N'oublie-Ni-Son-Nom-Ni-Son-Adresse-Et-Qui-Ecrit-Lisiblement!)

Tous les Amiga ont des ports joystick: un port, c'est le nom technique de la prise dans laquelle on branche quelque chose. Ainsi, le port joystick, c'est le trou dans lequel on enfiche le joy; même sans joystick, on a toujours un port! Il y a aussi un port imprimante, un port souris (qui est soit souris, soit joystick), etc. Ensuite, je reviens sur une petite ambiguïté dans les news du mois dernier: le jeu ne coûte pas plus cher, le prix de la clé (10 francs environ) étant censé être contrebalancé par les ventes supplémentaires qu'entraîne le non-piratage de la disquette. Résultat de l'expérience dans quelques mois...

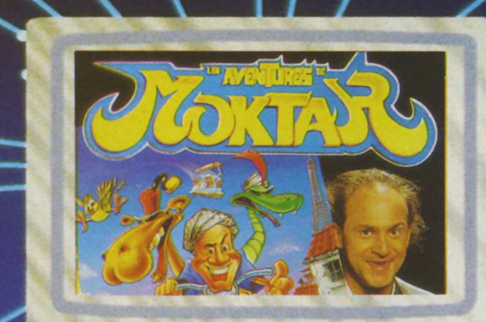
Les Top

Inter Discount *Hi-Fi Video Photo Radio*

TOP 8 bits

LAGAF'
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
KILLER BALL
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
WWF
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC+
SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
SPORT BEST
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL INTEGRAL
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +
TERMINATOR 2
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
MOVIES STAR
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
AIGLE D'OR 2
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
TORTUES NINJA 2
MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.5
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SWORD AND MAGIC
SIL MARILS, AMSTRAD CPC, CPC +
BABY JO
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC +
PREHISTORICK
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +

Inter Discount *Hi-Fi Video Photo Radio*



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS :
LAGAF'

TOP 16 bits

LAGAF'
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
KILLER BALL
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA
SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2
LUCAS FILM,IBM PC
TORTUES NINJA 2
MIRROR SOFT, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
ATP
SUBLOGIC,IBM PC
ROGER RABBIT
INFOGRAMES,IBM PC
SPORT BEST
LORICIEL,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK, IBM PC
AIGLE D'OR 2
LORICIEL,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, ATARI ST/STE,AMIGA
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE,, AMIGA, IBM PC
CROISIERE POUR UN CADAVRE
DELPHINE,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
SIMPSONS
OCEAN,ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
PREHISTORICK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA IBM PC
TENNIS ADVANTAGE
INFOGRAMES,ATARI ST/STE AMIGA,IBM PC

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208. route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52. faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91. rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8. rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19. rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12. av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47. rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25. rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17. rue Isambard
83600 FREJUS 805. av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59. rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26. rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6. av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39. av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32. rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1. rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122. bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1. bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21. rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43. rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2. les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1. av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9. Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7. rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82









JOYSTICK n°24
fevrier 1992

EDITO

Toc toc, fait le doigt du coursier sur la porte de Joystick. Clak dziiiii, fait la photocopieuse. Grrr rrr rrr, fait le drive de l'Amiga. Couac, fait le haut-parleur du Mac (un crétin a changé les sons). "Foutez pas le bordel", fait Claude. Clic clic clic clic, font les doigts sur les claviers. Rip rip, font les ciseaux qui découpent les pellicules de photos. Swiiish swiiish, font les pas de Danboss sur l'épaisse et luxueuse moquette du couloir. Vroum, font les voitures dans la rue, mais on les entend à peine grâce aux double-vitrages. Boing, fait la tête de Destroy qui se cogne contre un mur qu'il n'avait pas vu parce qu'il est bleu (je parle du mur, mais les deux sont bleus. Le mur, au sens propre, Destroy, au sens figuré. Rassurez-vous cependant: ce daltonien flemmard sort de l'armée tous les jours à cinq heures et passe la nuit au journal pour tester des jeux). "Alors là, c'est le bureau de Marc", fait Greg qui fait visiter pour la Nième fois les locaux de Joystick à un de ses copains en bombant le torse. Tarata pom dzouing palapouf tsoin tsoin, fait le PC sur lequel Moulinex teste des cartes sonores. Joystick est en pleine effervescence.

Mais c'est l'ambiance habituelle. "Jamais en repos", telle est notre devise. "C'est pas l'heure", telle est aussi notre devise, mais moins. "Laisse-moi, j'ai pas envie de jouer", telle n'est pas du tout notre devise.

Bref. Selon le débat que nous avons organisé sur minitel, et selon votre courrier, vous préférez que Consoles News reste dans Joystick. Et je vais vous dire une bonne chose: vous avez raison. Car après tout, Joystick est un journal de jeux vidéo, pas seulement un journal de micro. Quand on va chez un copain qui a une console, même si on n'en a pas soi-même, autant savoir lesquelles de ses cartouches sont bonnes. Et puis tout le monde finira bien par avoir une console portable. Donc, c'est voté, cochon qui s'en dédit, on garde Consoles News.

Flap, fait la page d'édito qu'on tourne pour passer à la suite. A bientôt, fait le mois prochain.

LE RETOUR DES FRERES PIN'S

LA VENGEANCE





ILS REVIENNENT ET CETTE FOIS-CI LES BADGES ET LES PORTE-CLES N'ONT QU'A BIEN SE TENIR !



Le retour des freres Pin's • Réalisé par Joystick et Joypad• Assistant-réalisateur: Linos • Avec: Silver Estamping • Robert Chroming • René-Email Grandfeu • Albert Tirage Limité • Avec la participation de: Georges 25 francs l'un et son frere jumeau René Pas Cher • Gérard Deupardeux: 50 francs • Musique: New Pin's on the block • Scénario: Jean-Jacques Pinnaud • Produit par UGC (Union des Grands Collectionneurs) • Enregistré en Dolpyn's™ • B.O. du film sur disques Deutsche Grammopin's

BON DE COMMANDE

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joystick, Service Pin's, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

Nom:...Prénom:...

Adresse:...

Ville:...Code postal:..

Je commande .... exemplaires du pin's Joystick et .... exemplaires du pin's Joypad.

J'envoie une enveloppe timbrée avec mon nom et mon adresse, plus mon règlement par chèque (25 francs par pin's. Tarif dégressif: 50 francs les deux pin's, 100 francs les 4, 1325 francs les 93. Y a pas de tarif dégressif).

dossier CES

LAS VEGAS : LES JEUX SONT FAITS



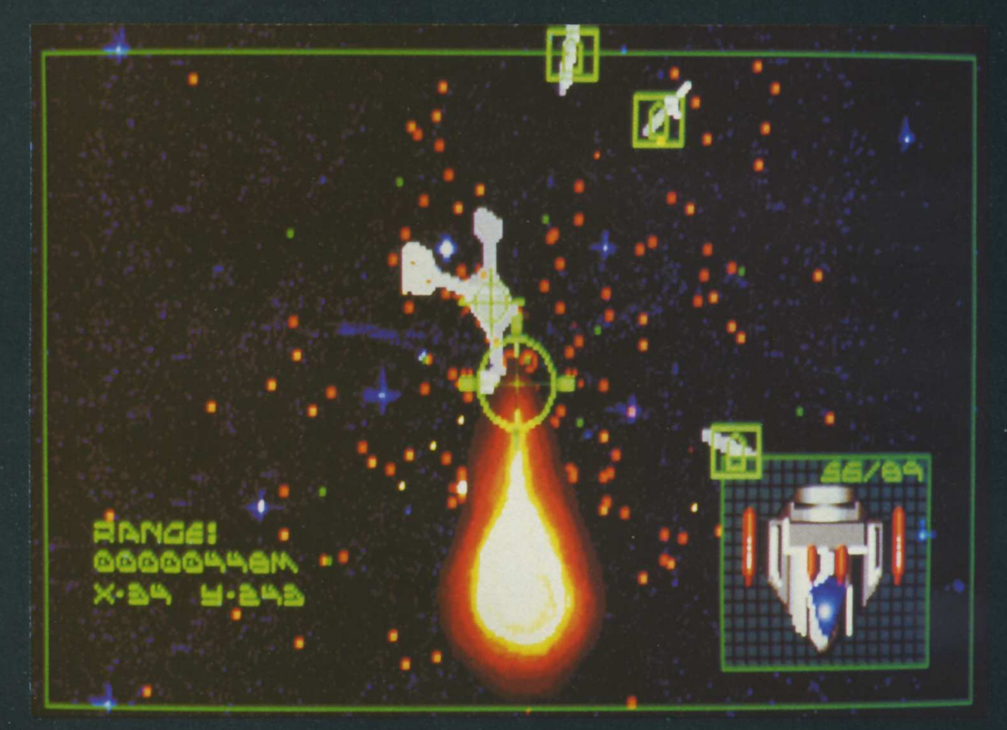
PHOTO ALAIN BERTRAND

Alors que les salons européens présentent un intérêt assez inégal, dans la mesure où ils sont parfois boudés par certains éditeurs, les CES américains de Las vegas et de Chicago sont sans surprises. Cette année encore, aucun des éditeurs américains et japonais les plus importants ne manquait à l'appel. Le CES de Las Vegas 92 était donc aussi animé que les années précédentes et l'ambiance était très speed. Toutefois ce salon attirera encore plus de monde l'année prochaine, puisque c'est la dernière édition réservée exclusivement aux professionnels car le CES 93 sera ouvert au public. Comme tous les salons américains, le CES de Las Vegas était presque exclusivement réservé aux PC et aux consoles. Peu de grandes découvertes pour vous au niveau des jeux, dans la mesure où nous vous avons déjà présenté la plupart des nouveautés de ce salon, dans le dossier Electronic Arts du numéro précédent ou le reportage sur Origin dans le numéro 22, par exemple. Nous avons quand même découvert une perle qui devrait faire un malheur cette année. Il s'agit de Guest, un superbe jeu d'aventure sur CD rom PC, qui était vraiment le jeu le plus marquant de l'édition 92 du CES de Las Vegas.

MANTIS



Avec Mantis, vous pénétrez d'emblée dans un monde terrifiant. Des créatures aux allures d'insectes épouvantables ont pratiquement anéanti la race humaine en lançant une attaque nucléaire imparable. Ces monstres ont entrepris de se reproduire en inséminant leurs œufs dans le corps des rares humains survivants, condamnant ainsi l'espèce humaine à une disparition totale. Afin de sauver la planète, les quelques rares scientifiques humains en sursis ont mis toute leur énergie pour mettre au point le XF5700, chasseur expérimental au nom de code "Mantis". C'est la seule arme capable de combattre l'ennemi extra-terrestre. Le joueur se verra confronté, lors de rudes combats aériens, à des escadres entières de chasseurs ennemis. Ces phases de combat, entrecoupées des séquences digitalisées seront le reflet de l'évolution de conflit qui dépend des résultats de vos missions. Stratégie, perspicacité, pouvoir d'analyse, dextérité et anticipation seront les points forts des pilotes de talents qui mèneront cette lutte sans merci. Mantis sera disponible au printemps 92 sur IMB PC et compatibles Le disque dur est indispensable, tout comme les 640 Ko de Ram. Avec ses 256 couleurs VGA, ce logiciel recommande l'utilisation d'une carte AD-Lib, Roland, ou Sound Blaster. Mantis est gérable à la souris, au joystick ou au clavier. Une version Amiga est prévue elle aussi pour la même date.



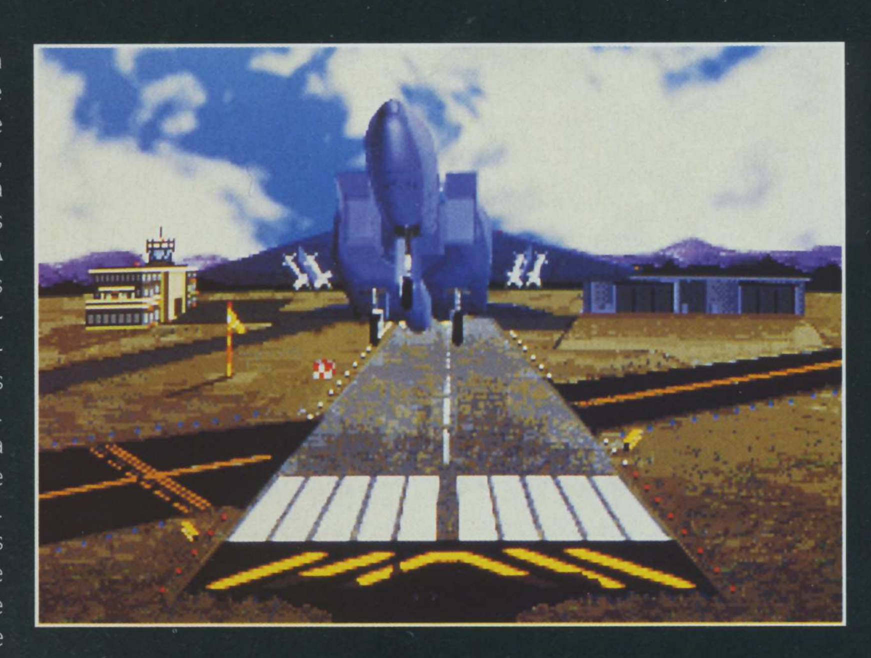




PARAGON SOFTWARE

F-15 STRIKE EAGLE III

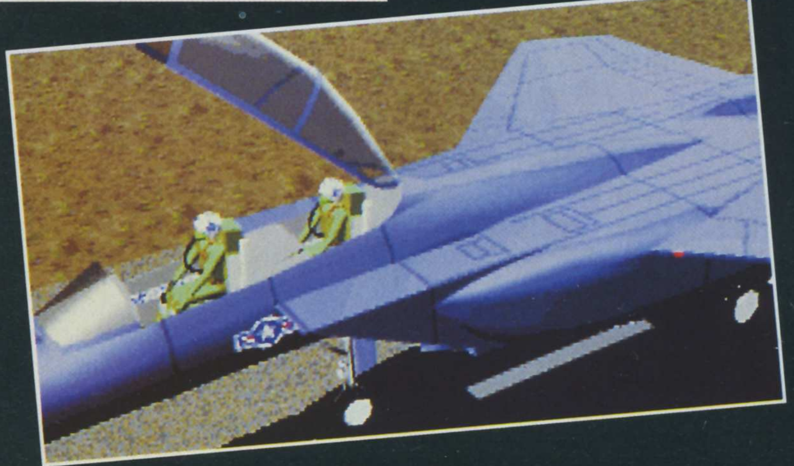
La démo du 3ème de la dynastie des F-15 Strike Eagle a fait une entrée très remarquée au CES, surprenant surtout par la qualité exceptionnelle de ses graphismes en 3 dimensions. A première vue, il semblerait que les concepteurs aient utilisé la technique du Ray-Tracing pour reproduire ces images éblouissantes d'une qualité visuelle sans pareille. Mais il est fort improbable que la version finale arrive à la hauteur de cette démo sur le plan graphique. Le peu d'informations dont nous disposons ne nous permet pas de nous étendre en détail sur cette nouveauté, mais comme toute bonne simulation de vol, F-15 Strike Eagle III proposera à coup sûr plusieurs missions à accomplir sur différents territoires ainsi que les désormais classiques options permettant le choix des armes. Malheureusement, ce n'était qu'une démo. Et cette ébauche éclatante était trop timide pour nous permettre de vous en dire plus. Nous y reviendrons plus largement dès que Microprose nous en aura dévoilé un peu plus. F-15 Strike Eagle III devrait être disponible, sur PC et compatibles, au tout début du second semestre 92.











SEA ROGUE

Ce jeu de rôle au cadre inhabituel et plutôt aquatique, emmenera le joueur en eaux troubles, à la recherche des fabuleux trésors que renferment les nombreux bateaux naufragés couchés dans les fonds sous-marins. Vous commencerez vos investigations aquatiques en vous appuyant sur des faits historiques et des recherches géographiques. Pas moins de 270 bateaux sommeillent patiemment depuis des lustres renfermant de luxueux trésors d'une valeur inestimable. Sans prétention aucune, le joueur débutera sa carrière d'explorateur avec des moyens très limités. Capitaine d'une coquille de noix, il se verra promu, au fil de ses succès, commandant d'un bathyscaphe ultra-perfectionné, capable de s'aventurer dans des profondeurs sans limites. Chaque découverte rapportant, bien entendu, au fin limier, des fonds indispensables à l'acquisition d 'équipements plus perfectionnés, il pourra ainsi investir en ressources humaines et s'entourer d'un équipage plus efficace pour se mettre en quête de nouvelles richesses historiques. Le but étant bien évidemment de dénicher les merveilleuses fortunes détenues par les bateaux naufragés réputés inaccessibles comme le célèbre Titanic ou le Bismark. Ce jeu a plus d'un tour dans son sac. Il offre une ouverture au monde méconnu de l'archéologie sous-marine. Plus simplement, le joueur se laissera séduire par l'attrait du jeu d'aventure qui transforme en chercheur de trésor, attiré par l'appât du gain. Quoi qu'il en soit, Sea Rogue vous fera voir du pays et vous aurez à courir le monde du Nord de l'Atlantique aux eaux claires et limpides des Caraïbes, du golfe du Mexique aux fonds espagnols ou portugais, en passant par la Grande-Bretagne jusqu'à l'Est des Etats-Unis. L'aventure sera très présente surtout dans les ports. Vos rapports avec les membres de votre équipage, les barmans, banquiers, bibliothécaires ou contrebandiers vous donneront du fil à retordre. Mais ce n'est rien comparé à ce qui vous attend en pleine mer face aux requins, barracudas, pirates, passeurs de drogue et vieilles mines explosives. Sea Rogue sortira sur PC et compatibles au printemps 92. Outre les 640 Ko de Ram indispensables, la présence d'un disque dur s'avère nécessaire. Le programme autorise l'utilisation de l'Ad-Lid, du Sound Blaster et fonctionne en mode EGA.

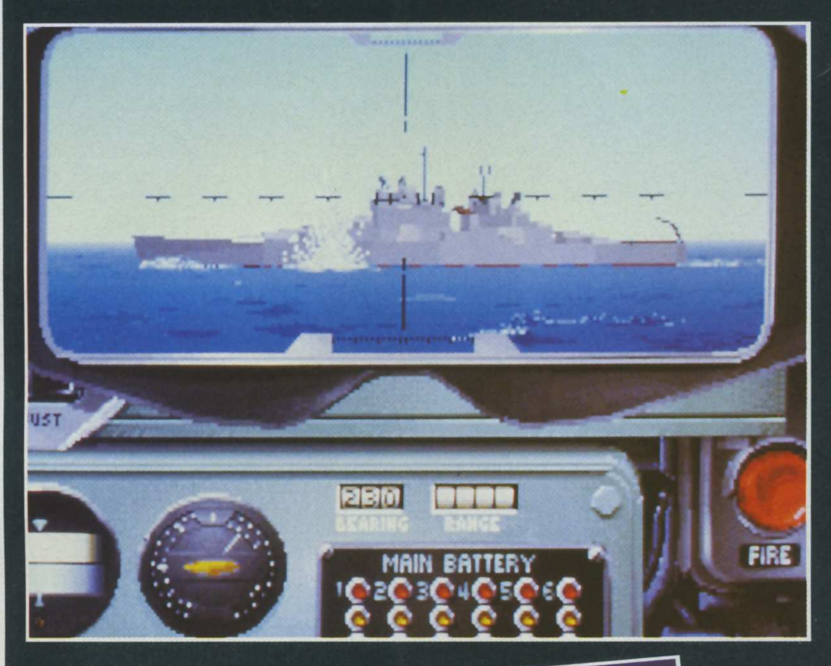






PARAGON SOFTWARE

TASK FORCE



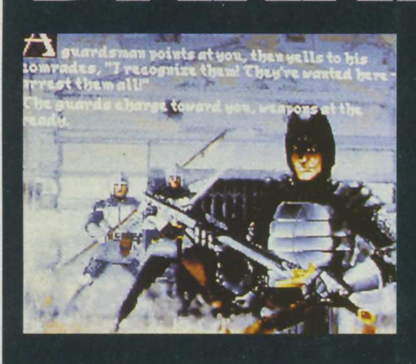
Voilà de quoi réjouir les amateurs de simulations de combat naval plutôt laissés pour compte ces derniers temps. Il est vrai que Microprose affectionne plus particulièrement les simulateurs de vol. Voilà chose faite avec Task Force en 256 couleurs qui promet de les tenir rivés à leur PC durant de longues heures. La version présentée au CES de Las Vegas encore inachevée ne laisse entrevoir que de superbes graphismes. Patience et longeur de temps .... car aucune date de sortie n'a été précisée. A première vue, devant cette démo aux images exceptionnelles, cette nouvelle simulation s'annonce plutôt prometteuse.



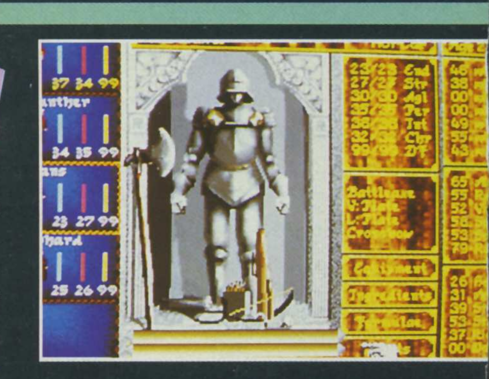




DARKLANDS



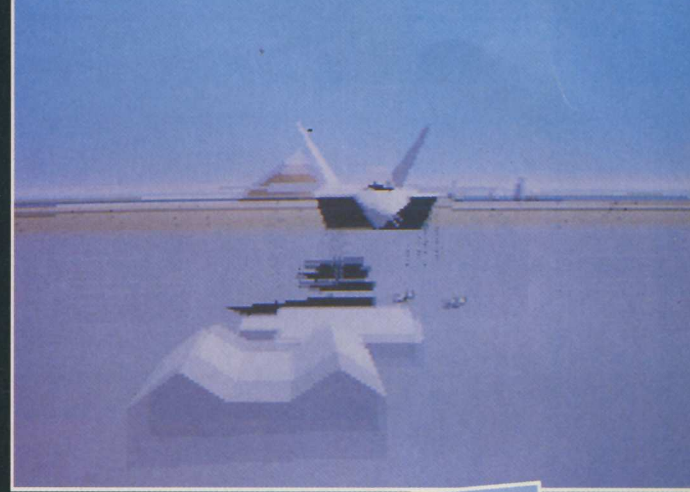
Micropose, qui brillait jusqu'à présent par la qualité de ses simulateurs de vol, de golf ou de courses auto, élargit aujourd'hui son champ d'activités en présentant au CES son tout premier jeu de rôle. Darklands vous ramène, d'un bond, en pleine époque médiévale. L'action se passe au



15ème siècle, en Allemagne, alors gouvernée par trois papes, des empereurs impuissants, des seigneurs hors-la loi et des hommes d'église

A.T.A.C.

Advanced Tactical Air Command est en fait un savoureux mélange de simulation de vol agrémentée de quelques parties de jeu d'aventure où la stratégie tient une place prépondérante. L'action se passe en l'an 2001. La situation politique de la planète a tellement évolué que les blocs Est-Ouest ont disparu, delivrant du même coup le monde entier du terrible danger nucléaire qui pesait contre lui. Une arme bien plus subtile encore fait affreusement frémir le globe: la drogue. L'ampleur de ce fléau destructeur est telle qu'elle a amené les Etats-Unis à constituer un groupement d'élite militaire très spécial chargé d'engager une lutte sans pitié contre les menaçants cartels de la drogue. Dans Advanced Tactical Air Command, vous incarnez l'inapréciable rôle de chef de cette brigade anti-drogue très spéciale. Vous êtes la clef de voûte de cette mission et dirigez toutes les opérations. Avec professionnalisme, vous aurez à piloter et surperviser l'important réseau d'espionnage qui officie sous votre coupe en déterminant leur plan d'action avec précision. Outre l'équipe d'espions qui file le réseau, vous disposez de quatre puissants F-22 qui pourront voler seul ou simultanément. Ce corps d'aviation très performant aura l'occasion d'évoluer dans des missions simples et isolées ou plus complexes comme celles lancées dans le cadre d'une campagne plus particulière. Les séquences de combats en 3 D ont pour terrain d'action les immenses plantations de drogue, les distilleries, les quartiers généraux, entrepôts et camps de guerillas appartenant à un cartel. La bonne marche de votre mission dépendra maintenant des stratégies mises en place pour anéantir vos adversaires. A.T.A.C. sortira prochainement sur PC et compatibles. Mais aucune date de sortie précise n'a été annoncée pour le moment.









vénaux. La violence et la corruption règnent sur le pays. Tous les ingrédients présents recréent bien l'atmosphère lugubre de cette période avec ses coutumes et ses croyances: sorcellerie, œuvres du mal, miracles accomplis par les saints ou encore la recherche de la fameuse pierre philosophale qui transformait tout en or. Les joueurs auront à explorer l'immense contrée germanique tout en contrôlant un groupe de quatre aventuriers. Pour atteindre votre but, vous devrez embrasser l'une des nombreuses professions proposées. Vous pourrez devenir noble, guerrier, mercenaire, voleur, alchimiste, ou moine. Mais pour mener à bien votre mission, il vous faudra à tout prix trouver la célébrité et l'immortalité, et ce, seulement après avoir accompli les maintes quêtes et missions que vous trouverez en chemin. Microprose s'est attaché à rendre le jeu aussi réaliste que les simulations auxquelles la société nous a habitué. Aussi, nous serions presque tentés de dire que Darklands se démarque des autres jeux de rôles pour se rapprocher des simulations de la gamme Microprose. Darklands qui sort sur PC et compatibles en mars 92, rend le disque dur et la souris indispensables. Côté configuration, les 640 Ko de Ram au minimum sont nécessaires, tout comme les cartes Ad-Lib, ou Roland, et format MCGA/VGA et EGA.





WORDTRIS

A cause de Wordtris, vous allez avoir bien des mots avec votre ordinateur. Versez dans votre shaker une boîte entière de Scrabble, ajoutez-y savamment tous les ingrédients de l'illustre Tetris et secouez le tout avec hargne. Vous obtiendrez un original jeu de lettres qui se fera fort de chauffer vos méninges de longues heures durant. Tout comme dans Tétris, Wordtris requiert des réflexes à toute épreuve. Et les résultats ne dépendront plus seulement de votre célérité, mais aussi de votre vivacité d'esprit. Reprenant le principe de Tetris, Wordtris déverse ses lettres une par une en haut de l'écran. A vous de jongler avec elles pour les manipuler puis les positionner intelligemment de façon à former des mots cohérents qui pourront se créer horizontalement ou verticalement. Là-aussi, la vitesse augmente au fur et à mesure que le niveau monte. Dix niveaux de difficulté s'offrent à vous. Mais sachez que vous pourrez vous appuyer sur un dictionnaire de 60000 mots en anglais. Wordtris se joue seul ou à deux en mode compétition, coopération ou tournoi. A chaque début de partie, le programme vous lance le défi de réussir à former le mot qu'il a annoncé en haut de l'écran. Et si par bonheur vous parvenez à aligner les bonnes lettres, vous serez récompensé par un bonus réconfortant qui détient, en plus, le pouvoir de nettoyer l'intégralité de l'écran pour vous permettre de recommencer votre partie à zéro. Par ailleurs, comme au Scrabble, un bloc magique vous permet d'utiliser la lettre de votre choix. Et les lettres d'or comptent double. Les enfants n'ont pas été oubliés : un mode adapté à leur niveau a été prévu. La sortie sur PC et Compatibles, Mac et Mac II de Wordtris en langue anglaise est imminente. Allemands et Français devront patienter jusqu'à l'été prochain.













Spectrum HoloByte®



dossier CES

ROAD & TRACKS: GRAND PRIX UNLIMITED

Vous allez pénétrer de plein pied dans l'effervescence de l'univers fascinant des Grands Prix de Formule 1. Ce qui ne manquera pas de faire vibrer le disque dur de votre PC. Et votre souris risque fort d'y laisser aussi quelques traces de gomme sur son tapis. Grand Prix unlimited vous place immédiatement dans le cockpit d'une Formule 1. Vous pouvez piloter toutes les voitures de courses à travers un univers 3D. Selon l'éditeur, les animations si fluides et les graphismes tant détaillés recréent bien l'atmosphère vibrante qui règne sur les circuits des grands prix de F1. Ici, vous choisissez votre écurie parmi les constructeurs les plus prestigieux comme Ferrari, Mac Laren ou Williams Renault. Tout le monde ne peut pas en faire autant...





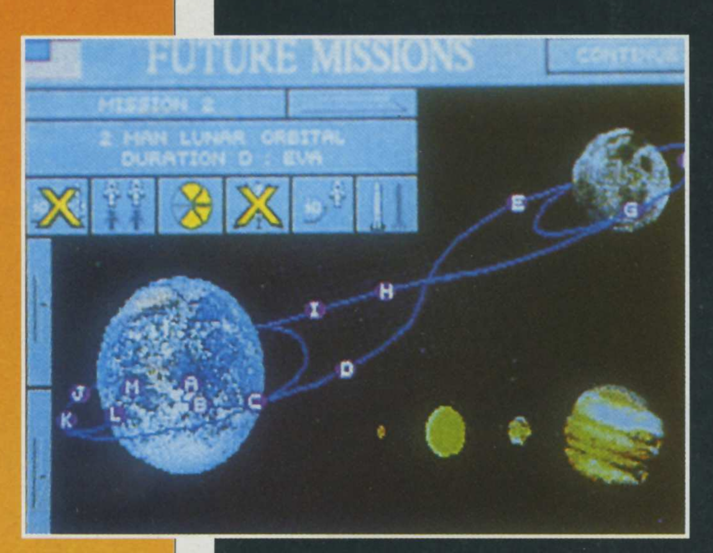
Tous les détails restent très fidèles à la réalité. Vous aurez à affiner les réglages de votre prototype en fonction des variations climatiques caractéristiques de chaque pays traversé. Votre voiture ne se comportera pas de la même façon sous la pluie du circuit d'Adélaïde, en Australie, que sous la chaleur étouffante du circuit brésilien de Rio. Vos talents de fin motoriste feront alors la différence. Mais avant de vous lancer sur la piste, vous devrez ajuster la dureté de votre volant, régler les suspensions et surveiller attentivement la position des ailerons qui influeront sur la tenue de route de votre engin sans pour autant user les pneus à vitesse grand V. Une fonction "Replay" vous permet de revisualiser et analyser votre course comme sur un magnétoscope avec toutes les options possibles : arrêt sur image, ralenti, etc... Mais avant de prendre le départ, vous n'éviterez pas les séances d'essais chronométrés, les épreuves de qualification déterminantes pour décrocher la "pole", et le warm-up. Vous pouvez cependant opter pour l'un des modes "entraînement" ou "course" proposés par le programme. Vous pouvez aussi vous engager dans le Championnat ou encore créer votre propre circuit. Grand Prix Unlimited sort sur PC en avril prochain.





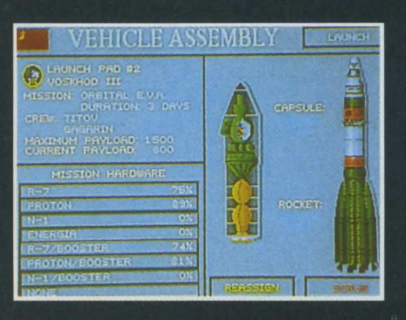


BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE



Buzz Aldrin's Race into space invite le joueur à mettre sur pied un programme spatial. Il doit en assurer la conception et la réalisation. Par la suite, il devra le planifier, le concrétiser pour enfin le mener à terme. Le but est de faire le premier pas sur la Lune. Ce produit recrée la compétition à laquelle se sont livrés russes et américains entre 1957 et 1977. Vous pouvez choisir votre équipe : russe ou américaine. Ce jeu très visuel comporte toutes les séquences de décollage des fusées, les vols de modules, les mises en orbite, et les tests des engins... Sans oublier les entraînements drastiques des cosmonautes. Il est important de procéder étape par étape. Car chaque phase permet de tirer des enseignements nécessaires à la bonne marche de l'épisode suivant. Mieux vaut ne pas brûler les étapes. Le joueur prend les fonctions de directeur du programme spatial. En dehors de la planification du programme et la gestion du matériel, il doit aussi savoir s'entourer et se constituer une équipe performante. Il doit également trouver les hommes capables de s'aventurer dans l'espace. Buzz Aldrin's Race into space sort sur PC en mai 92.









ACES OF THE PACIFIC



Dans la série "Les avions de Guerre", après Red Baron qui s'est illustré durant la première Guerre Mondiale, et A-10 Tank Killer, aux premiers plans de la Guerre du Golfe, Sierra revient sur les traces de la seconde Guerre Mondiale avec Aces of the Pacific. Ce jeu reprend les plus grands combats que se sont livrés américains et japonais dans le Pacifique au cours de la seconde Guerre Mondiale. Il met en confrontation les deux armadas des plus colossales flottilles de guerre de l'époque qui transportaient leur cargaison de A6M Zero, F4U Corsair, le F6F Hellcat, SBD-3 Dauntless Dive

MICKAEL JORDAN FLIGHT

Cette simulation sportive met en scène le glorieux champion de basket ball qu'est Mickael Jordan. Celui-ci brille par son talent au moins égal à celui de Magic Johnson. Cette simulation utilise une technique de programmation révolu-



tionnaire surnommée "videosim". En fait, Electronic Arts a commencé par filmer Mickael Jordan en pleine action. A partir de ce film, ils ont repris ses mouvements et recréé sur micro les mouvements et déplacements de Jordan. L'animation est naturellement fluide et le résultat assez spectaculaire. D'autant que le programme utilise la technique du rotoscape : ici l'image bouge autour de la camera. En fait, ce sont les images qui viennent à la caméra et non pas la caméra qui se déplace. L'effet est très réaliste, donnant l'impression au joueur de regarder un vrai match de basket à la télévision. Vous pouvez aussi zoomer sur les différentes parties du terrain. Ils ont animé le plateau. De par la technique utilisée, le résultat est particulièrement réaliste. Vous contrôlez la vedette de ce sport : il accomplit les dribbles, tirs au panier, paniers et pivotements avec une grâce et finesse exemplaires. Une option replay vous donne la possibilité de visualiser à nouveau vos meilleures actions avec toutes les options disponibles sur un magnétoscope : ralenti, arrêt sur image, changement d'angle, retour arrière... Les matchs



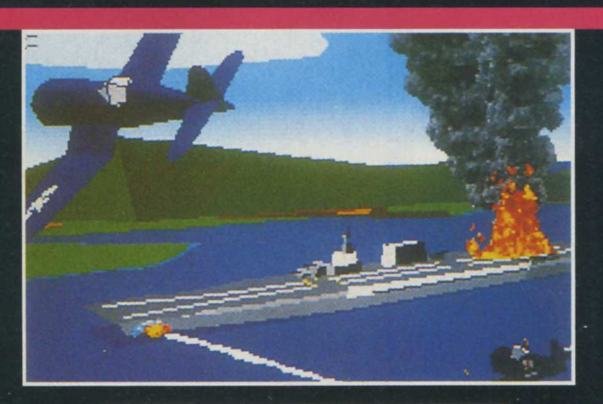
se jouent en trois/trois ou un contre un. Ce jeu qui sort sur PC cet été requiert 640 Ko de Ram au minimum.



ELECTRONIC ARTS™



Bomber et bien d'autres engin. Comme toute bonne simulation qui se respecte, Ace of the Pacific propose les options habituelles. A savoir : la possibilité de faire évoluer le jeu en jouant une mission à la carte, ou en choisissant de participer à la totalité de la campagne. Dans ce dernier cas, les missions seront alors liées les unes aux autres. Vous pouvez aussi jeter votre dévolu sur la nation de votre choix. Américains ou japonais, à vous de choisir votre camp. Vous avez aussi l'opportunité d'enregistrer la totalité de votre mission sur une disquette. Cela vous permettra de re-visionner vos combats en plaçant une caméra sur n'importe quel point de vision. Vous pouvez même reprendre les commandes en cours de combat pour refaire l'histoire ! Ce jeu sort sur PC et compatibles VGA. Nous ne disposons d'aucune information en ce qui concerne sa date de sortie.





STAR CONTROL



PREVIEW



Ce jeu hybride mélange l'action, l'aventure et le jeu de rôle. Star Control II vous met face à une horde de vaisseaux spatiaux dotés chacun de caractéristiques différentes. Vous avez pour mission de décimer les différents extra-terrestres que vous rencontrerez à travers votre périple. Problème : chaque extra-terrestre rencontré utilise sa propre stratégie. Il vous faudra donc analyser le plus rapidement possible leurs modes d'attaque avant de vous lancer dans un combat sans pitié. Ici, on voyage à travers l'hyper-espace afin d'explorer l'univers et libérer les 500 systèmes stellaires composés de planètes et de lunes. Le jeu qui s'affiche en 3D propose 256 couleurs, et les surfaces des planètes ont été générées en fractales. Vous avez la possibilité de configurer votre propre vaisseau. Mais l'esquadrille du joueur ne pourra pas comporter plus de 14 vaisseaux. Star Control II sort sur PC au printemps prochain.

ACCOLADE™

dossier CES

AMERICAN GLADIATORS



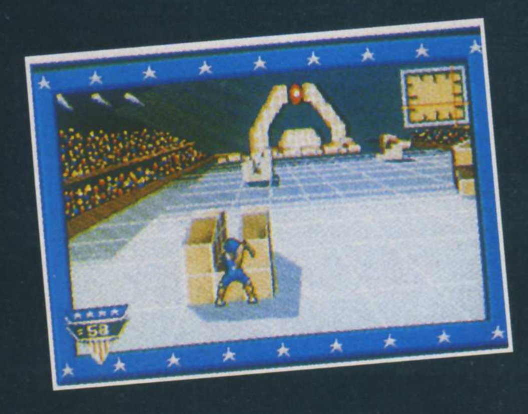




American Gladiators vous propose de participer à toute une série d'épreuves sportives que vous pourrez jouer seul ou à deux. Vous êtes dans la peau de l'un de ces immondes culturistes aux muscles façonnés à la Schwarzneger. Un tournoi d'épreuves sportives plus ou moins violentes regroupe tous les meilleurs athlètes de cette catégorie. L'une des plus amusantes est l'épreuve de joute où deux concurrents chacun placés sur des plateaux réduits, armés de bâton de joute, doivent tenter de déséquilibrer l'adversaire en se tapant bêtement dessus. Tous vos muscles obéissent au doigt et à l'oeil, répondant au moindre mouvement du joystick. Dans le principe, cela ressemble terriblement à Summer Games ou Winter Games. Le joueur peut choisir de pratiquer une épreuve ponctuelle ou participer à l'ensemble des séries. Ces épreuves sont plus folles les unes que les autres mais cela fait passer du bon temps aux foules en délire. American Gladiators sort sur PC. Aucune date précise n'a été annoncée pour le moment.







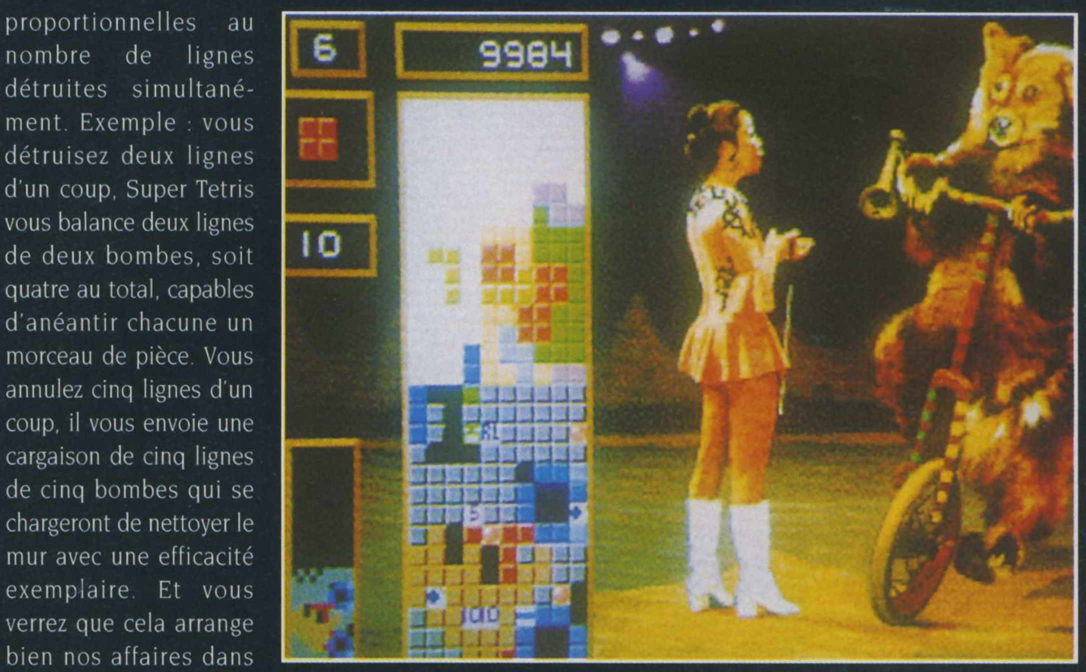


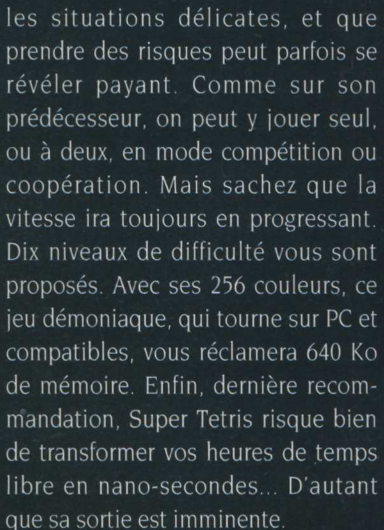
SUPER TETRIS

Vos petits doigts en frétillent d'avance... Et vous aurez beau essayer de les retenir, vous ne pourrez plus les empêcher de se jeter tête baissée sur les touches de votre clavier pour aligner les petites formes bien connues du ô combien célèbre et génial Tetris. Vous voilà prévenu... Super Tetris va faire encore plus fort que Tetris. Il s'agit en fait de la suite du grandiose Tetris qui a déchaîné les passions dans le monde entier. Basé sur le même principe de fonctionnement, il garde les mêmes règles de jeu. Comme son grand frère, Super Tetris déverse une à une des pièces de formes différentes que vous pouvez faire pivoter à souhait de façon à combler les lignes en cours de formation qui s'auto-détruiront lorsqu'elles seront pleines. Histoire de mettre un

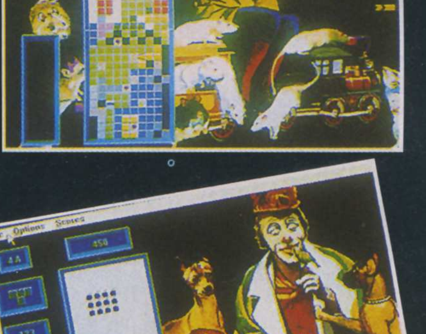


peu plus de piquant aux parties, les programmeurs y ont rajouté quelques ingrédients qui demanderont encore un peu plus d'agilité et de rapidité à vos petits doigts. Sur le mur déjà formé se nichent des pièces magiques qui vous apporteront, au moment où leur mort sonnera, des bonus, la venue du bâtonnet salvateur qui comble les trous en hauteur, mais aussi des bombes capables de détruire les pièces indésirables. L'histoire ne s'arrête pas là. Super Tetris tient compte des risques que vous prenez et vous gratifie de quelques bombes supplémentaires proportionnelles au nombre de lignes détruites simultanément. Exemple : vous détruisez deux lignes d'un coup, Super Tetris vous balance deux lignes de deux bombes, soit quatre au total, capables d'anéantir chacune un morceau de pièce. Vous annulez cinq lignes d'un coup, il vous envoie une cargaison de cinq lignes de cinq bombes qui se chargeront de nettoyer le mur avec une efficacité exemplaire. Et vous verrez que cela arrange bien nos affaires dans les situations délicates, et que prendre des risques peut parfois se révéler payant. Comme sur son prédécesseur, on peut y jouer seul, ou à deux, en mode compétition ou coopération. Mais sachez que la vitesse ira toujours en progressant. Dix niveaux de difficulté vous sont proposés. Avec ses 256 couleurs, ce jeu démoniaque, qui tourne sur PC et compatibles, vous réclamera 640 Ko de mémoire. Enfin, dernière recommandation, Super Tetris risque bien de transformer vos heures de temps libre en nano-secondes... D'autant que sa sortie est imminente.



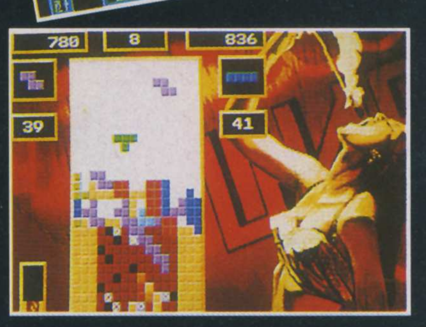








Spectrum HoloByte®



MAGIC CANDLE II



Ce jeu de rôle est la suite de Magic Candle I. Dix années se sont écoulées depuis, et la paix règne sur le petit monde d'Eruvia. L'archedémon Dreax qui est emprisonné dans la flamme de la bougie magique ne risque pas de s'enfuir car celle-ci est surveillée par quarante guerriers et mages. Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes. Chacun continue tranquillement son petit bonhomme de chemin dans son royaume : Elfes, nains et humains s'entendent à merveille mènent une vie paisible

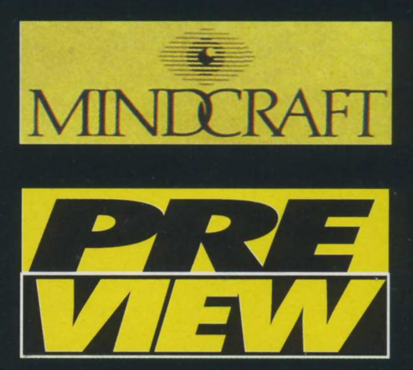


jusqu'au jour où le roi Rebnardt entreprend d'envahir l'île située à l'Est d'Eruvia : l'île Gurtex. On découvre alors qu'il existe un mystère supplémentaire lié aux bougies magiques : le mystère de Zakhad. Il vous faudra donc découvrir le secret renfermé dans ces bougies magiques. Magic Candle II est un jeu de rôle assez classique calqué sur Ultima. A côté de la quête majeure, vous devrez remplir une série de petites missions qui vous permettront de mener à bien cette enquête. Tout au long de cette l'histoire, vous pourrez vous adjoindre les services d'une trentaine de personnages. Certains sont de passage, d'autres restent présents pendant toute la durée du jeu. Evidemment, vous n'échapperez pas aux classiques combats, séances de magie, ou d'exploration. Ici, on passe son temps résoudre les énigmes jusqu'au dénouement final. Magic Candle II arrivera sur vos écrans au courant du premier semestre 92 sur PC.












"HEY LES KIDS!!! VENEZ VITE ME VOIR CHEZ CONFORAMA!"
CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.
X-RAY SPECS
THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS
IBM PC
AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD
Acclaim® entertainment, inc.
ocean®
MATT GROENING
ACCLAIM ® AND BART VS THE SPACE MUTANTS™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
"TAPEZ 3615 Code CONFO pour obtenir la liste des magasins."

DAEMONSGATE : DOROVAN'S KEY



Nous vous avions déjà présenté cette préview sur Amiga, dans les pages de Joystick. Pour la première fois, nous avons pu voir, à Las Vegas, la version PC de Daemonsgate. Dorovan's key est le premier d'une longue série de jeux de rôle. Ce logiciel se targue d'être le plus monumental jeu de rôle sur micro... Ici vous contrôlez le capitaine Gustavus et ses compagnons qui voyagent à travers le continent mythique d'Elseopea à la recherche d'un étrange personnage mystique. Lui seul détient le savoir : il serait capable de sauver le pays de Gustavus qui a été envahi quelques années auparavant par une armée de démons maléfiques. Au cours de cette exploration, Gustavus va se faire des amis, mais se créera aussi bien évidemment quelques inimitiés. Il devra alors affronter ses ennemis parfois même jusqu'à la mort avant le combat ultime contre le leader des hordes de démons. Daemonsgate : Dorovan's Key sort sur PC et Amiga. Leurs dates de sortie n'ont pas été précisées. Ils devraient être disponibles au cours du premier semestre de cette année.

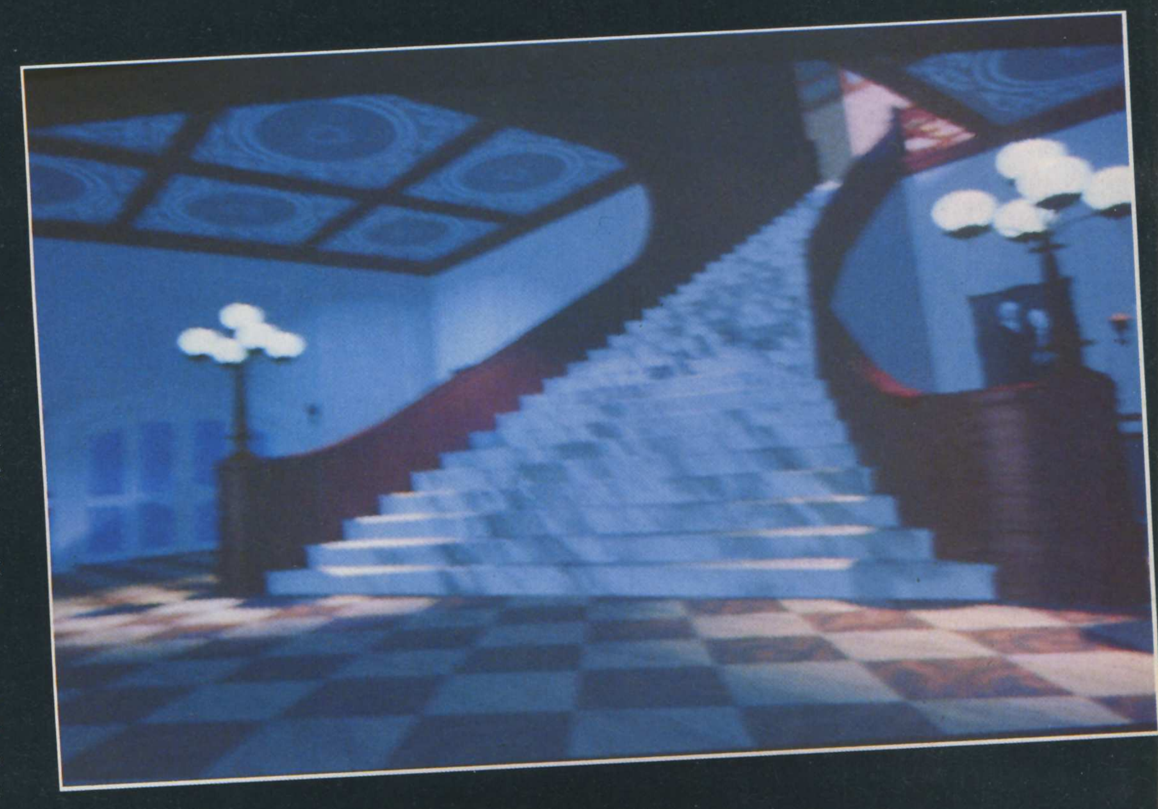
GAMETEK®



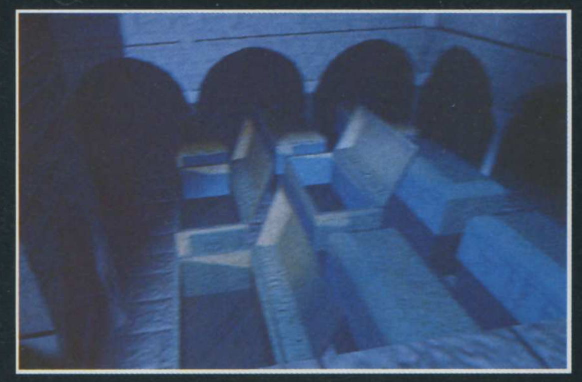




GUEST



Le voile est levé sur Guest. Et tous les superlatifs dithyrambiques réunis se révéleront bien légers pour tarir d'éloges ce jeu d'aventure, tant les graphismes et les animations sont splendides. Il faut préciser qu'il a été conçu pour tourner sur le CD-Rom d'un PC. Le jeu retrace les aventures d'un inconscient qui a osé mettre les pieds dans une maison hantée. L'accueil n'y est pas franchement chaleureux, et la demeure lugubre va se réveiller sur son passage. Ici, comme dans toute maison hantée, des phénomènes paranormaux prennent par surprise celui qui a voulu en savoir trop : revenants, fantômes, tableaux vivants, meubles mouvants, portes grinçantes vous collent une frousse paralysante à vous dresser les cheveux sur la tête. Notre héros doit parvenir à filer entre les toiles



d'araignées et les mains froides des revenants pour élucider le mystère de cette demeure à l'accueil plutôt glacial. Et ça ne sera pas une mince affaire... Au fur et à mesure de ses pérégrinations, il va pouvoir passer magiquement d'une pièce à l'autre avec un effet de traveling très réussi. Le résultat est absolument époustouflant. Les 256 couleurs des graphismes en haute résolution sont de la même veine. Ce jeu d'aventure s'avère être le plus spectaculaire qu'on n'ait jamais vu jusqu'à présent. L'intégralité du programme ne nécessite pas moins de 2 disques CD qui imposent obligatoirement la présence d'un lecteur de CD-Rom relié à un PC ou compatible 286 au minimum. C'est un produit extraordinaire qui vaut le détour. Et même si certains peuvent se vanter d'avoir déjà croisé des fantômes sur leur chemin, ils auront bien du mal à nous faire avaler qu'ils ont déjà vu mieux que Guest dans leur vie de



joueur. La date de sortie de ce programme n'a pas encore été annoncée.





GRAND CONCOURS US GOLD/JOYSTICK

On aurait pu appeler ça: petit concours US Gold/Joystick. Mais pas du tout. C'est un grand concours, pratiquement aussi grand que la signature du traité de paix austro-hongrois en 1945 (qui faisait 24,2x32,5 cm, alors que ce concours fait 21x28,8 cm, soit presque autant). Et en plus, il y a de nombreux lots à gagner! On aurait pu gagner un seul lot, comme chez les rats, mais pas du tout. Plein, et des beaux.



LE REGLEMENT

1) US Gold et Joystick organisent un concours, qui est grand, et pas petit.
2) Il se termine le 29 février 1992, parce que pour une fois qu'on a un 29 février, on va pas le rater. D'ailleurs, on envisage de faire circuler une pétition pour qu'il y en ait plus souvent.
3) Les gagnants seront prévenus individuellement.
4) En cas d'ex-æquo, un tirage au sort départagera les gagnants, comme en 1945 (n'importe quoi).
5) Seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Les autres seront pris en décompte.

QUE GAGNE-T-ON?

1er prix: 10 jeux US Gold pour ST, Amiga ou PC: Super Monaco Grand Prix, Mercs, Gauntlet, Alien Storm, Shadow Dancer, Chips Challenge, Line of Fire, UN Squadron, Strider II et ESWAT. De quoi jouer pendant des mois! (ou des minutes si vous êtes Steve Austin).
2ème au 31ème prix: Un jeu US Gold (Mean Streets sur PC, ou bien carrément la compil Capcom "Les chevaliers" sur ST et Amiga).
32ème au 61ème prix: Un poster Mega Twins.

LES QUESTIONS

Les questions auraient pu être compliquées, comme par exemple: "Quelle était la taille du traité de paix austro-hongrois de 1945, au millimètre près". Au lieu de ça, elles sont simples. Tenez, regardez la première:
1 - Combien y a-t-il de jumeaux sur la pub Mega Twins? Alors? Fastoche, non? Et attendez un peu, les deux autres ne sont pas plus dures. Au lieu de demander des trucs comme "Quel est le fameux traité de paix qui mesurait 24,2x32,5 cm", on demande:
2 - Mega, c'est un million (10^6). Giga, c'est un milliard (10^9). Que dit-on pour un million de millions (10^{12})?
3 - A propos de twins, qui était le jumeau de Dany DeVito dans "Jumeaux"?

LE BULLETIN-REPONSE

à découper et à renvoyer à Joystick, concours Austro-hongrois US Gold, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avant le 29/02/92 à minuit.

Nom:..

Prénom:...

Adresse:..

Code postal:..............................Ville:.................................

Modèle de votre ordinateur (pour les lots):...................................

Réponse 1:.................................Réponse 2:..............................Réponse 3:........................

Le n° 1 des jeux vidéo





MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU à NICE



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

P 9 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga

HIRO . Tél. 93 88 33 38

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux

949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

L E S H I T S M E G A D R I V E

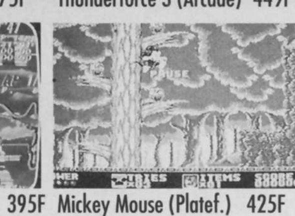
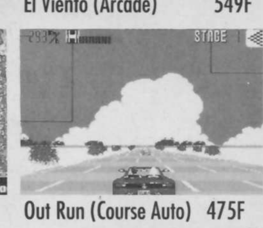
DONALD DUCK (Plateforme) 425F	GOLDEN AXE 2 (Arcade) 449F	Sonic Hedgehog (Platef.) 395F	Street of Rage (Arcade) 395F	Lakers VS Celtics (Basket) 449F	
EA Hockey (Sim.) 475F	F22 Interceptor (Sim. Vol) 475F	Mercs (Arcade) 475F	Road Rash (Moto) 475F	Thunderforce 3 (Arcade) 449F	El Viento (Arcade) 549F









NEW

Rolling Thunder II (Arcade)	Pitfighter (Arcade) 475F	Super Monaco GP (F1) 395F	Mickey Mouse (Platef.) 425F	Out Run (Course Auto) 475F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Joe Montana 2 (Foot Amér.)	499F	Alien Storm (Arcade)	395F
J Buster Boxing (Sim.)	449F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Immortal (Action)	475F	Spiderman (Arcade)	425F
Toe Jam and Earl (Arcade)	449F	Centurion (Stratégie)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	688 Attack Submarine	475F
Mario Lemieux Hockey	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F	Street Smart (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	599F	Populous (Strategie)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F	J. Madden Football (Foot Amér.)	449F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT



ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

Abbrams Battle Tank (Action)	449F	Hard Drivin (Course Auto)	449F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	395F	Marvel Land (Arcade)	499F	Pacmania (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	315F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Midnight Résistance (Arcade)	449F	Shinning and Darkness	599F	Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Starflight (Espace)	599F	Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Strider (Arcade)	475F		
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F	Musha (Arcade)	449F	Super Thunderblade (Arcade)	395F		

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite






Titres disponibles

Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Waggen Land	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F

A paraître

Golden Axe (Arcade)
Rainbow Island (Plateforme)
Crackdown (Arcade)
Dynamite Duke (Arcade)

GENIAL

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



195F

TOP GAMEGEAR

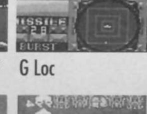


Donald Duck (Plateforme)


Mickey Mouse 245F


Shinobi 245F


Out Run 245F


G Loc 245F


Wonderboy 215F


Super Monaco 215F



Sonic Hedgehog (Plateforme)


Dragon Crystal 245F

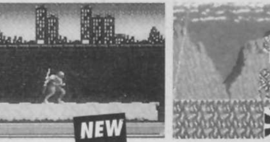

Leaderboard 245F


Space Harrier 245F


Factory Panic 215F

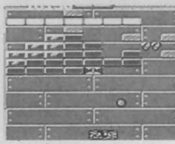

Put and Putter 215F

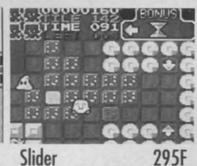

Fantazy Zone 245F

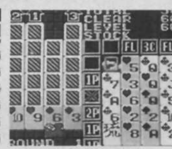


Ninja Gaiden (Arcade)


Rastan Saga 325F


Joe Montana


Woody Pop 215F


Slider 295F


Solitaire Poker 245F


Psychic World 215F

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux





NOUVEAUTES

Dragon Crystal	345F
Running Bottle	345F
G Loc	345F
Line of Fire	345F
Sega Chess	395F
Bonanza Bros	345F
Shadow Dancer	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Sonic Hedgehog	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
Mercs	425F
Populous	295F
World Cup Italia 90	285F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Wonderboy 3	345F
California Games	295F
Psycho Fox	325F
Xenon 2	295F
Back to Future 2	295F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Bubble Bobble	295F
Gauntlet	345F
Super Monaco GP	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

Ace of Aces	345F	Dick Tracy	345F	Out Run 3D	315F
After Burner	325F	Double Hawk	285F	Paperboy	325F
Alex Kidd in S.W.	345F	Dynamite Duke	345F	Phantazy Star	395F
ALex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Psychic World	295F
Alex Kid H.T.V.	285F	Fantazy Zone 2	295F	Rampage	295F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Rastan Saga	295F
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	R Type	325F
Basketball Night.	295F	Ghouls'n Ghost	345F	Strider	345F
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Summer Games	315F
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Tennis Ace	325F
Casino Games	295F	Golvellius	325F	Thunderblade	295F
Chase HQ	325F	Great Basketball	285F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	295F	Impos. Mission 2	325F	Vigilante	325F
Cyber Shinobi	345F	Indiana Jones	345F	Wonderboy	285F
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.	345F	Wonderboy M.L.	295F
Danan	285F	Lord of the Sworld	325F	World Soccer	285F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles



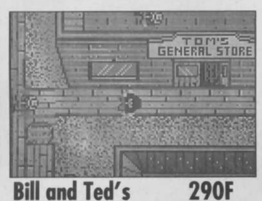
La LYNX II

La portable couleur de Atari (seule)

790F

3615 MICROMANIA !!!
DES JEUX DEMENTS ET DES SUPER CADEAUX A GAGNER !!


Ninja Gaiden 250F


Bill and Ted's 290F


Chekered Flag (Arc.) 290F


Turbo Sub 290F



Viking Child 290F



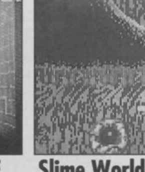
California Games 290F


STUN Runner 290F


Scrapyard Dog 290F


Hard Drivin 290F

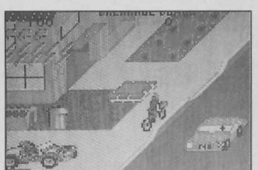

Electrocop 250F

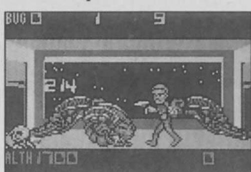

Slime World 250F


Rygar (Arcade) 290F


Gauntlet (Arcade) 250F

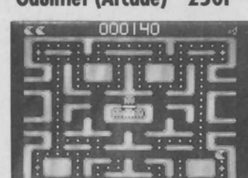

Zarlord Mercenary 250F

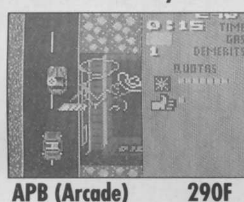

Paperboy (Arcade) 250F

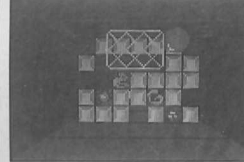

Xenophobe (Arcade) 250F


Pacland 290F


Vindicator 290F


Miss Pac Man 250F

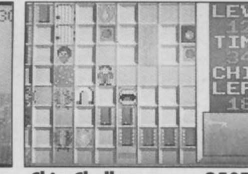

APB (Arcade) 290F


Robo Squash (ARC.) 250F


Rampage (Arcade) 290F



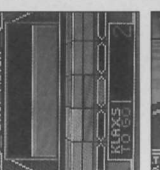
Blue Lightening 250F



Chip Challenge 250F

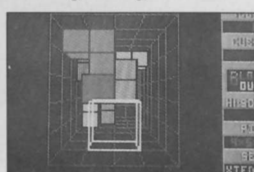

Gates of Zendocon 250F

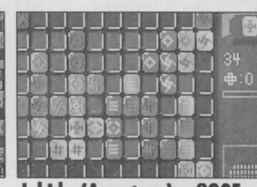

Shangai (Réflexion) 250F



Klax (Réflexion) 290F



Road Blasters 290F

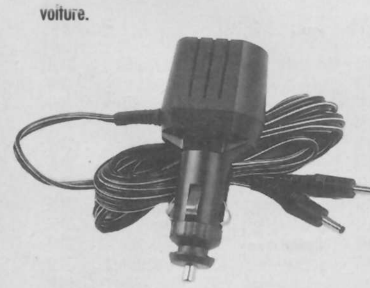

Block Out 250F


Ishido (Aventure) 290F

La Boutique Lynx

ADAPTATEUR AUTO 190F

Vous permet de jouer san utiliser des piles dans une voiture.



SAC LYNX 190F

Vous permet de ranger votre console, les accessoires et des jeux.

SACOCHE LYNX 110F

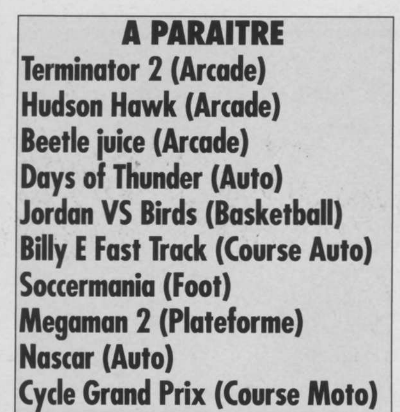
Vous permet de ranger votre console et des jeux.



PARE-SOLEIL LYNX (Lynx 2) 45F

Evite les reflets désagréable sur l'écran de votre machine







CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A PARTIR
DE 145F





Ninja Gaiden (Arcade) 275F



Double Dragon 2 (Arcade) 275F



Robocop 2 (Action) 275F



NBA All Star Chall. 275F

RC Pro Am 275F

Popeye 2 215F

Blades of Steel 275F

Punisher 275F

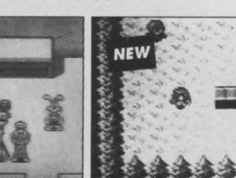
F1 Race 195F

Northstar Ken 275F

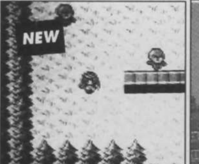
Contra /Oper. C 195F

La Console Gameboy + Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo



The Simpsons (Arcade) 275F



Rogger Rabbit 275F



Final Fantasy Ad. 345F



Turrican 275F


Megaman 275F


F1 Spirit 245F

Pacman 245F



Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F



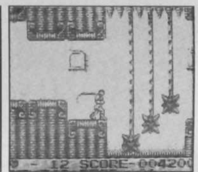
Bugs Bunny 2 275F

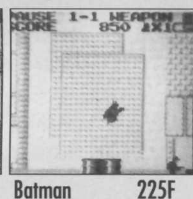


Dick Tracy 275F

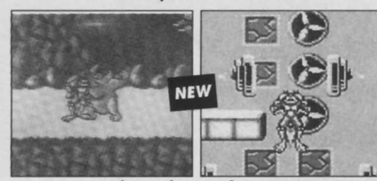


Metroid 2 275F


Castlevania 2 275F


Batman 225F


World Cup Soccer 195F



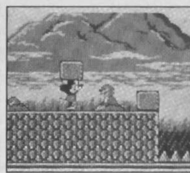
Battle Toads (Arcade) 275F

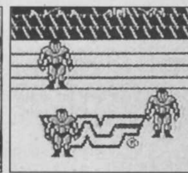


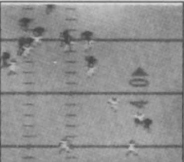
Final Fantasy 2 345F



Marble Madness 275F


Mickey Dang. Ch. 275F


WWF Super Stars 275F


Bo Jackson (Sport)275F


Hunt for Red Oct. 245F

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S
CONSOLES MICROS

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

JANE

Ben non, je ne vais pas vous parler d'une adaptation de Tarzan (Oh... la bonne idée que voilà, messieurs les éditeurs), mais de la (re)sortie de BSS Jane Seymour sous un autre packaging et sous un autre nom. Bref, si vous voyez une boîte verdâtre intitulée Spacewrecked et édité par Konami/Gremlin, sachez qu'il s'agit de BSS sur PC. Cela dit, si vous ne l'avez pas, sachez également qu'il s'agit d'un jeu d'aventure spatiale bien agréable.



SUPER TETRIS

Super Tetris va sortir très prochainement sur PC. Il s'agit de la suite du célèbre Tetris, développée par Spectrum Holobyte. Il y a maintenant de l'eau au fond du puit où tombent les pièces, qui dissimulent d'ailleurs parfois des trésors, comme des bombes qui détruisent un carré, ou certaines options qui transforment une pièce en train de tomber en bombe, ou qui changent les pièces en bulles d'eau qui remontent à la surface en laissant des carrés derrière elles. Si je puis me permettre quelques suggestions pour Mega Tetris III, le retour: il faudrait qu'un Pac Man viennent dévorer les pièces épisodiquement, qu'on puisse tirer avec un laser sur des vaisseaux aliens qui arriveraient par vagues, et que le joueur dispose d'un petit dinosaure qui cracherait des bulles pour enfermer ses ennemis, après quoi il n'aurait plus qu'à sauter dessus à pieds joints pour les éclater, ce qui libérerait un fruit qu'il devrait collecter pour ramasser 100 points, et il faudrait ramasser les lettres du mot "bonus" pour avoir une vie supplémentaire, et il faudrait faire échec et mat. Voilà. Ça, ça serait un vrai Tetris.

PUB:
T'ES TRISTE,
C'EST PLUS FORT QUE TOI!





ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU — **NRJ 3 319/319F**
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F — **NOUVEAU**
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth



NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Elvira 2	349/349F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F

NOUVEAU — **LES JUSTICIERS 3 299/299F**
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
Alcatraz	249/249F
Bonanza Bros	259/259F
Brainies	269/269F
Carthage	249F/ND
Centurion	259/259F
G Loc	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Nascar	349/349F
Obitus	249F/ND
Ork	ND/259F
Race Drivin'	249/249F
Red Baron	ND/349F
Rules of Engagement	ND/259F
Space Crusade	259/259F
Space Gun	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Tentacle	249/249F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Populous 2	299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Robocop 3	259/259F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
WWF Super stars	259/259F
Deuteros	299/299F
Powermonger Data Disk	149/149F
Master Golf	349/349F
Megalomania	259/309F
Rugby World Cup	249/249F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
First Samourai	259/259F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Age	299/299F	Hudson Hawk	259/259F	Populous Editor	149/149F
Avantage Tennis	249/249F	Killerball	299/299F	Realms	299/299F
Baby Jo	289/289F	Knightmare	299/299F	Return to Europa	79/79F
Battle Isle	ND/299F	Leander	ND/259F	Rise of the Dragon	ND/349F
Cadaver	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Shadow Sorcerer	279/279F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Magic Pockets	259/259F	Sim City + Populous	299/299F
Double Dragon 3	259/259F	Manchester Un. Europe	259/259F	Spirit of Excalibur	299/299F
F19 Stealth Fighter	289/289F	Mega twins	259/259F	Suspicious Cargo	259/259F
Football Crazy	259/259F	Moonstone	ND/299F	Thunderhawk	299/299F
Gauntlet 3D	249/249F	Out Run Europa	259/259F	Tip Off	249/249F
Godfather	ND/299F	Pitfighter	249/249F		

PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Pegasus	199/199F
Lemmings	149/149F	Mad TV	199/199F
Lotus Turbo Chall. 2	199/199F	Armour-Geddon	179/179F
Fate / Gates of Down	249/249F	Great Courts 2	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F	Monkey Islands	179/179F
Lemmings Data disc	119/119F	Barbarian 2	199/199F
Utopia	199/199F	Beast 2	199F/ND

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	359F
Civilisation	399F
Elvira 2	399F
Eye of Beholder n° 2	349F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Lord of the Rings 2	349F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Tennis Cup 2	289F
Ultima VII	399F

TOP PC COMPATIBLES

Robin des Bois (Sierra)	399F
Wing Commander N2	399F
Might and magic 3	399F
Martian Memorandum	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Willy Beamish	349F
The Simpson's	299F
King Quest V	449F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
WWF Super Stars	299F
Thunderhawk	349F
Shadow Sorcerer	299F
Immortal	299F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Maupiti Island	299F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

AUTRES NOUVEAUTES

Age	349F
Conspiracy Dead Lock	399F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Home Alone	299F
Magic Canddle 2	349F
Obitus	349F
Overlord	259F
Pitfighter	299F
Race Drivin	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Tip Off	299F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
UMS 2 Planet Editor	159F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	229F
Lemmings	199F
Lemmings data disk	149F

Andretti	299F	Fascination	349F	Rise of the Dragon	399F
Bard's Construction Set	299F	Godfather	299F	Space Quest IV	399F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F	Golden Axe	299F	Team Suzuki	299F
Battletech 2	349F	Great Courts 2	349F	Terminator 2	299F
Blues Brothers	299F	Heart of China	399F	Timequest	349F
Castles	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	TV Sport Boxing	359F
Castles Data Disk	149F	Leisure Suit Larry V	399F	Ultima VI	299F
Chessmaster 3000	359F	Links	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Chuck Yeager	349F	Links Bayhill,etc...	159F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
Command HQ	349F	Links Hyatt, etc...	179F	Wing Com. 2 Spécial	199F
Conan the Cimerian	349F	Monkey Island 2	359F	Winter Challenge	349F
Countdown	299F	Megafortress	359F	Wolf Pack	349F
De Luxe Paint 2	985F	No Greater Glory	349F		
Eye of Beholder	299F	PGA Course Disk	149F		

AMSTRAD 464/6128

LE TEMPS DES HEROS ND/249F
+ North & South + Prince of Persia + Moonblaster

NRJ 3 ND/279F
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

LES JUSTICIERS 3 169/199F
+ Shadow Warriors + Robocop 2 + Batman le Film

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Blues Brothers	149/199F
Bonanaza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
G Loc	109/159F
Killerball	ND/229F
Paragliding	ND/229F
Roadland	119/159F
Space Crusade	109/159F
Space Gun	129/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F

TOP 10 AMSTRAD

The Simpsons	109/159F
Prehistorik	140/180F
Turtles N2	119/159F
WWF Super Stars	109/159F
Terminator 2	109/159F
Final Fight	119/169F
Out Run Europa	119/169F
Manchester United Europ.	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Pirates	ND/145F

ADS+ Sherman M4	199/249F	Grand Prix 500 N2	ND/199F	Return of Witch Lord	59/79F
Alien Storm	119/169F	Heroe Quest	109/159F	Saga	ND/199F
Baby Jo	199/249F	Hudson Hawk	109/159F	Sdaw	ND/149F
Battle Command	109/159F	L'aigle dOr N2	ND/249F	Smash TV	129/159F
Captain Planet	ND/159F	La Malédiction	ND/199F	Super Sqweek	149/199F
Cisco Heat	109/159F	Mega Twins	119/169F	Swap	ND/199F
Darkman	109/159F	Mokowe	ND/199F	Switchblade	109/159F
Fugitif	ND/229F	Paperboy N2	ND/159F	Xiphoes Fantasy	ND/249F
Gauntlet 3D	109/159F	Pitfighter	109/179F		

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	ND/149F	THE ELIMINATOR	59F/ND		
CRACKDOWN	ND/99F	NIGHTBREED	ND/99F	**D E M E N T**	
CABAL	59F/ND	NARC	59/99F	CHASE HQ + NARC	59F/ND
LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	GHOULS'N GHOST+ NARC	ND/99F

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type + Titan

Dans la limite des stock disponibles - Prix valables sauf erreur d'impression

FRANÇAISES, FRANÇAIS

Vous trouverez, juste en face de cette page, le premier numéro de l'Eclectique Super Valable.

C'est un nouveau magazine mensuel, qui n'a rien à voir avec les jeux vidéo. Normalement, il ne devrait d'ailleurs pas être là; mais avant de le sortir pour de vrai, avant de le vendre en kiosque, on a besoin de le faire connaître un peu. Donc, les trois premiers numéros seront distribués gratuitement à l'intérieur de Joystick, et ensuite, il continuera son chemin tout seul, comme un grand.

Qui fait l'Eclectique? Ceux-là même qui font les gags dans Joystick

Comme ça nous plaisait bien, et que ça a l'air de vous plaire aussi, on a décidé d'en faire un vrai journal.

Comme ça n'a rien à voir avec Joystick, merci de ne pas nous écrire "Vous feriez mieux de mettre des jeux à la place".

En outre, c'est de l'humour; si vous n'accrochez pas, tant pis, c'est que ça n'est pas votre forme d'humour. Chacun la sienne. Là, c'est la nôtre.

Vous remarquerez que pour faciliter la lecture, il vaut mieux le découper. Ça aide. Sinon, on chope des torticolis comme un rien. Si vous écrivez à Joystick, profitez-en pour dire si vous aimez ou pas, ça nous fera plaisir. Et si vous vous appelez Marcel Maigre pour de vrai, on aimerait bien vous rencontrer.

Une dernière chose: hélas, pour des raisons techniques, l'Eclectique n'est inséré que dans les exemplaires de Joystick vendus en France métropolitaine. Désolé pour nos amis étrangers et des Dom-Tom...

FESTIVAL VIDEO DES JEUX D'HIVER

Le premier festival vidéo des jeux d'hiver se tiendra du 20 février au 20 mars à Crest-Voland, une station voisine du Col des Saisies, qui est aussi site olympique. Il se tiendra dans la salle polyvalente, sera ouvert à tous (enfants comme adultes), et sera couronné par 4 finales sur écran géant, dotées de nombreux cadeaux. On pourra jouer sur plein de machines à plein de jeux différents. Si vous êtes dans le coin pendant les vacances, au lieu de prendre des risques insensés en faisant du ski, allez plutôt jouer à Winter Games. Si vous voulez des renseignements, appelez le 16 1 48 34 27 27.





RUSTED HOOK

"Hook", le film de Spielberg inspiré de Peter Pan, avec Robin Willams dans le rôle de Peter Pan (c'est pas des conneries, le scénario se passe vingt ans après l'histoire originale), sera adapté par Ocean qui devrait sortir la version NES du jeu en avril, c'est-à-dire en même temps que la sortie du film en Angleterre, qui sortira un peu plus tard en France, le temps de le traduire.

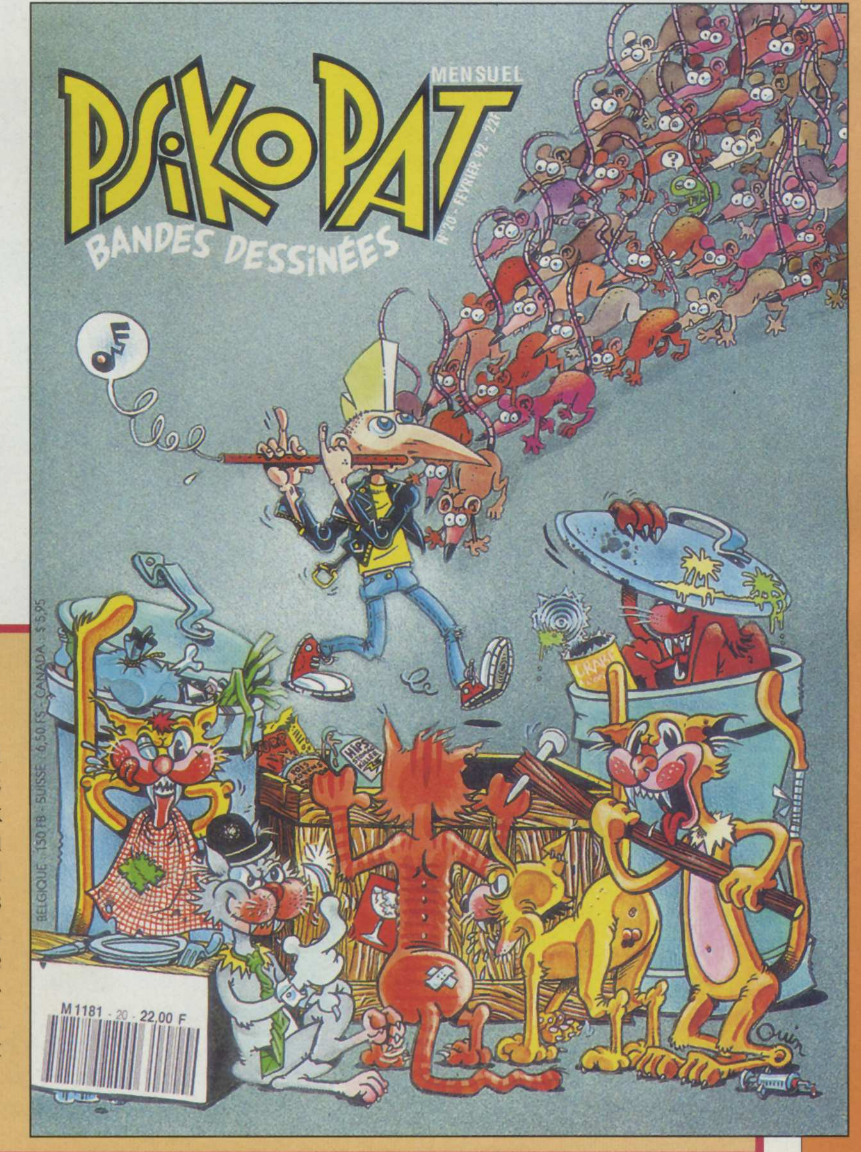


ACCORD

Millenium vient de signer un accord de distribution avec Electronic Arts, ce qui signifie que le second distribuera désormais les logiciels du premier. Le premier jeu édité par Millenium et distribué par Electronic Arts sera Kid Gloves 2, suivi de Global Effects (que nous previewons dans ce numéro) (je vais pas me gêner pour inventer des verbes).

TELEX

Alors que la FM Towns n'est toujours pas commercialisée en Europe, la FM Towns II vient d'être lancée au Japon.



ALLO ?

Bonjour! Ici, c'est le Piskopat qui vous parle en direct. Comme tous les mois, je viens pirater les pages de Joystick pour causer un peu de moi. Mon nouveau numéro est sorti, je coûte 22 francs, j'ai une couverture de Ouin inspirée à la fois des Aristochats (devenus un peu punks, forcément, avec Ouin) et du joueur de flûte d'Hammelin, je suis en vente partout, qui suis-je? (c'est marqué au début, je suis le Psikopat. Ah, c'était vraiment un jeu facile!).

LE FESTIVAL DES JEUX DE CANNES : C'EST POUR BIENTÔT, ET Y A DU NOUVEAU!

Les rédactions communes de Joystick et de l'Eclectique (voir page 34) organisent un Grand Jeu Idiot au Festival des Jeux de Cannes avec le concours de Sega. Vous avez drôlement intérêt à venir nombreux.



Résumons d'abord pour ceux qui n'étaient pas là le mois dernier. Cette année, le Festival des Jeux de Cannes se tient du 15 au 23 février au Palais des Festivals; on y trouvera aussi bien des échecs que des dames, du backgammon, des tarots, du bridge, bref, tous les jeux "classiques" (c'est-à-dire qui ne se déroulent pas sur un écran cathodique), ainsi que des jeux vidéo, grâce notamment à la présence de Sega, qui animera un espace-jeu à l'intérieur du Palais des Festivals, ouvert à tous.

En plus, les Super Valables (Seb Hamon, Olivier Ka et Michel Desangles, qui composent une partie de la rédaction de Joystick et de l'Eclectique) organiseront un jeu crétin qui se déroulera le mercredi 19 février à 14 heures au Palais des Festivals (ça sera fléché). Attention, on commence à 14 heures pétantes, soyez là au moins 10 minutes avant. Le jeu consistera en un championnat par éliminatoires, à l'issue duquel le vainqueur sera sacré Roi des Bonbecs (c'est un peu comme "Champion du monde de 400 mètres", sauf que là c'est "Roi des bonbecs"). Il y aura de nombreux prix à gagner, et le(s) gagnant(s) aura sa photo dans Joystick, ainsi que sa biographie complète.

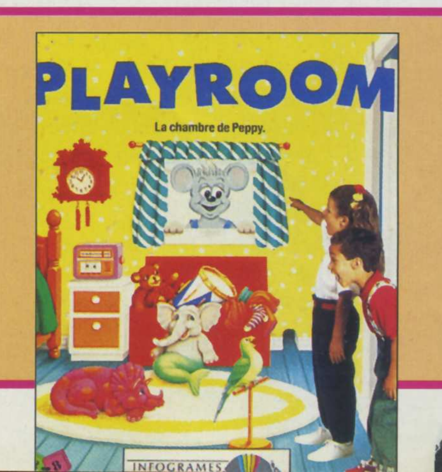


Attention, il y a une condition pour participer à ces jeux: il faudra amener du sucre en morceau (à vous de choisir la quantité, on ne vous en dit pas plus) et une tablette de chocolat, de n'importe quel genre. Quiconque ne satisfera pas à ces deux impératifs ne pourra pas participer.

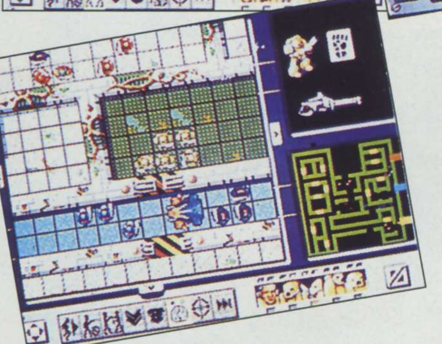
Pour vous donner une idée, il y aura un Concours d'Insultes Thématiques, un Concours de Patience et un Concours de Chant Au Pied Levé. Normalement, ça devrait être rigolo. Venez. 19 février, 14 heures, Palais des Festivals, Jeu Joystick. A bientôt.

PLAYROOM

Destiné aux 3/8 ans (ce qui est très lâche parce qu'on ne peut pas se défendre à cet âge), le logiciel éducatif Playroom de Broderbund permet au jeune utilisateur de se familiariser avec quelques notions aussi essentielles que la lecture, le calcul, l'heure, le rangement et l'épellation, qu'on ne confondra pas avec l'épluchage (ou alors de façon métaphorique, les lettres étant la peau des mots. Je ne suis pas peu fier de cet aphorisme légumino-







SPACE CRUISADE

Les jeux d'Heroïc Fantasy vous cassent les pieds mais vous êtes secrètement jaloux de ceux qui jouent à HeroQuest? Super! Gremlin annonce la sortie de Space Cruisade sur Amiga, Atari, CPC, C64 et même Spectrum. Tiré du jeu de plateau de MB (voir concours du mois dernier), ce jeu, sensiblement identique — ce qui est une bonne chose — à Hero Quest, promet de nombreuses heures de parties endiablées. Présenté en 3D isométrique, ce logiciel vous offrira l'opportunité de goûter aux joies du JdR sans devoir vous prendre la tête avec des règles exotiques.

C'EST POUR BIENTOT !

Tranquillement en train de ne rien faire, vous voilà soudain dérangé par un message en provenance de votre circuit vidéo. Traccy, jolie femme au demeurant, vous débite une communication de l'Agence de Sécurité Universelle. Moins de temps après qu'il n'en faut à Mac Gyver pour trans-former un



ratatine ordure en aéro-fuso-planeur, vous voici plongé dans un monde étrange. Si vous aviez su que de tels monstres gravitaient dans les environs, vous auriez pris un peu le temps de préparer le matériel adéquat. On aura tous reconnu Eternam pour PC, édité par Infogrames.

OMAR SHARIF

CP Software vient de sortir un logiciel de bridge. Il s'appelle "Omar Sharif Bridgemaster", et est bien évidemment le résultat d'une licence signée avec Omar "Tiercé magazine" Sharif. Tiens, une anecdote à propos de ce brave homme. Lorsqu'on lui demande s'il assistera au festival de Cannes, il répond: "Lequel, celui du film ou celui des jeux? De toutes façons, je vais aux deux".



LA FRANCE ENVAHIE PAR DES SOURIS

On vous avait déjà parlé des souris Beetle, qui ressemblent à des coccinelles. Elles sont désormais importées en France par Micro Source, au prix extrêmement bon marché de 350 francs, pour ST, Amiga et PC, et bientôt pour Mac, sachant que le prix comprend un tapis, un adapteur série 9-25 et un tapis de souris. On les trouve dans tous les bons magasins.

linguistique). C'est en couleur EGA pour PC, ça accepte les cartes sonores et ça existe en plusieurs langues. Bon plan, des disquettes supplémentaires sont prévues. Edité par Infogrames et livré avec des crayons de couleur et des dessins à gribouiller, parce qu'entre 3 et 8 ans, c'est encore avec ça qu'on rigole le plus (sauf la fille de Kâ qui joue à Shangaï sur Macintosh à quatre ans; lorsqu'elle ne jette pas le chat dans la cheminée). Trève de plaisanterie, c'est quand même très bien réalisé et ça amusera les petits.

news • previews

PLAN 9

Lauréat de la prestigieuse Dinde D'or et plébiscité par la célèbre Encyclopédie Psychotronique du Cinéma, Plan 9 est le plus mauvais film du monde de l'avis des plus grands experts. Au terme d'âpres tractations ayant bien duré plusieurs minutes, Gremlin a le plaisir de nous annoncer (roulement de tambour) Plan 9, le jeu (voir l'interview de l'auteur dans ce numéro.). C'est une histoire d'extra-terrestres ayant déjà échoué par 8 fois dans la destruction de notre belle planète. Cette fois-ci, ils reviennent avec un nouveau plan: nous attaquer en utilisant les gens récemment décédés. Catastrophique! Ridicule! Inintéressant! A pleurer!





On aura compris que ce jeu manipule l'humour et qu'avec le plus mauvais film du monde, on peut faire un bon jeu. Non, je dis que c'est de l'humour parce que je vous connais, les lecteurs, vous êtes capable de comprendre de travers. Seriez pas extra-terrestres, des fois ?

TOP WRESTLING, C'EST GENIAS!

Ça y est, les catcheurs sont définitivement convertis aux jeux vidéo. L'éditeur Genias annonce pour le mois prochain (dans environ un mois, donc) un nouveau jeu de catch sur Amiga: Top Wrestling. La version qui nous a été fournie n'était pas très avancée, mais les programmeurs promettent beaucoup de choses: 16 catcheurs différents, jouable à un ou à deux, en match simple ou en tournoi, possibilité de sauvegarder, 64 couleurs à l'écran, 84 animations différentes par catcheur et 128 interactions entre les adversaires, ce qui fait pas mal de prises possibles.

Les graphismes sont pour l'instant agréables, et la musique genre Heavy-Hard-Metal-Lourd-Trash-Kill-Kill est très réussie, ainsi que les bruitages samplés. Il faudra donc attendre environ un mois (le mois prochain, donc).

Top Wrestling, Genias, photo sur Amiga.





COMPILATION CD ROM (une autre)

Loriciel propose, sur PC, Sport's Best, une compilation CD ROM. Ça, c'est sûr que ça nous pendait au nez. Les jeux sont plutôt bons (Panza Kick Boxing, Paragliding et Tennis Cup II) et, de plus, il y aura de la musique CD en bonus, louable effort.

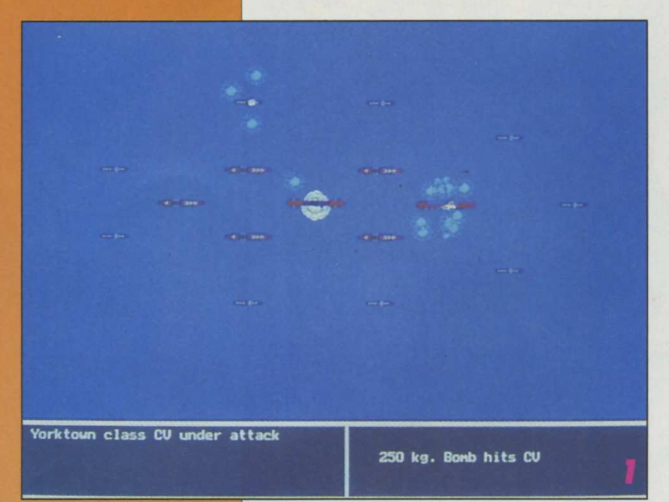
PRINCE VAILLANT

Ocean vient d'acheter les droits de "La légende de Prince Vaillant", le dessin animé inspiré de la bande dessinée du même nom (qui est apparue en France en 1937, "Prince Vaillant" était d'ailleurs l'ancien nom de Pif Gadget, authentique). Sortie du jeu: probablement mi-92, sur micros et Nintendo.

LES FOUS DU SPORT VONT CHEZ CONFO!



SSI



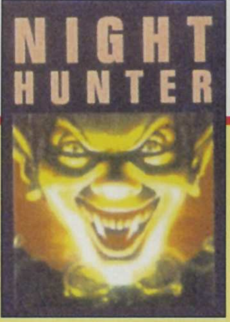


1 • Carrier Strike
2 • Treasures of the Savage Frontier
3 • Conflict Korea

Fanas de Wargame et de Jeux de Rôles sur PC et Amiga, réjouissez-vous! SSI annonce la sortie de nouveautés alléchantes pour peu que vous préfériez les jeux moches SSI (AD & D) aux jeux superbes SSI (Eye of Beholder). Suite de Gateway, Treasure of the Savage Frontier vous permet de retrouver les héros de Ascore dans une nouvelle histoire. Une fois de plus, vous pourrez diriger une équipe de plusieurs personnages et combattre les forces du Mal.

Côté Wargame, à l'Est, rien de nouveau, mais au Sud, en revanche, on nous annonce Carrier Strike qui vous replongera dans le bain des mers du Sud entre 42 et 44. Du même auteur que Western Front (l'intouchable Grigsby, Gary de son prénom), ce logiciel pouvant se jouer à deux vous proposera 3 batailles réelles (Mer de Corail, Solomans Est et Santa Cruz) ainsi qu'un combat fictif (Torakina). De plus, un générateur aléatoire de situations vous permettra d'affiner vos talents de boucher. Pardon, de stratège. Dans le même genre, mais en plus oriental, Conflict Korea vous lâchera en pleine guerre froide dans ce qu'il est convenu d'appeler un Coldwargame. En bonus, un scénario se passant en 90. Brrr...











COMPILE CD ROM

Eh oui, à peine lancé, le support le plus génial du monde commence à abriter des compilations. Remarquez, avec Crystalia, édité par Ubi Soft, les possesseurs de PC auraient pu tomber plus mal: BAT (aventures spatiales géniales), Night Hunter (Ghouls and Ghost de compétition), Pick'n Pile, Iron Lord (programmé bien avant l'ère carolingienne, ce jeu d'aventure moyennageuse, plusieurs fois testé en toute bonne foi par de nombreux journaux à qui l'on promettait qu'il était fini, fit beaucoup de bruit à sa sortie, 12 siècles plus tard) et Pro Tennis Tour, qui n'est pas une simulation de foot. Bref, voilà une compilation très alléchante, mais pourvu que les éditeurs ne testent pas le marché avec de tels produits avant de prendre le "risque" de programmer des logiciels tirant véritablement les avantages du support CD. Croyez-vous, ô Messieurs les Editeurs, que ce standard va marcher si vous ne développez pas de produits spécifiques. Oui, je sais, ça coûte cher, mais pensez un peu à l'utilisateur, et, en vous mettant à sa place, demandez-vous un peu si vous investiriez plusieurs milliers de francs dans un lecteur de CD Rom pour avoir l'équivalent de ce qui existe déjà sur disque dur? Dans le même ordre d'idée, achèteriez-vous un Video Disque sur lequel on a transféré des cassettes vidéo? Auriez-vous acheté une télé couleur si les chaines avaient continué à diffuser en noir et blanc? Ou un tuner FM stéréo si votre radio préférée était en mono?

LE CDI EST LÀ, IL EST PRET ET VOUS ALLEZ POUVOIR Y GOUTER. MAIS QU'EST CE QUE LE CDI?

Le CDI est un compact disc contenant un programme vidéo interactif (L'interactivité étant la dernière mode en matière d'audiovisuel, un jeu se doit d'être interactif, une émission de télé idem, une collection de séquence d'images ne peut être que, comment dites-vous? interactives...). Une fois démarré, le programme ne peut progresser qu'avec votre collaboration. Exactement ce que font tous les programmes informatiques, avec lesquels vous jouez à longueur de temps. La différence réside dans la qualité des images, leur quantité et la rapidité avec laquelle les séquences s'enchaînent.
Un lecteur de CDI, un téléviseur, une télécommande avec joystick incorporé, voilà le matériel nécessaire pour lire et jouer avec la pile des 50 CDI disponibles sur le marché américain. Allons bon, c'est encore de l'autre côté que cela démarre, bien que le constructeur soit européen. Monsieur Philips, vous exagérez! Et il fait plus qu'exagérer lorsqu'on voit que, dans sa stratégie, après avoir mis en place la distribution du CDI sur 1000 points de vente aux USA, Monsieur, accompagné de Madame, Philips se rend maintenant au Japon faire la promo de son système. Pour l'Europe, il faudra attendre l'été pour acheter les premiers lecteurs.
Le catalogue des futurs CDI comprend du jeu, de l'éducatif, du culturel et de l'apprentissage, dont voici quelques previews. "Escape from Cyber City", un jeu d'action dont la mécanique est fort proche de Dragon's Lair et les graphismes dans la lignée des japoniaiseries dorothesques. "ABC Sports Golf" proche dans le sujet de "Leader board". On y apprend à jouer au... golf. La différence se fait sur la qualité des images réelles offertes par le CDI. Cette nouvelle technologie va donner un coup de pouce à la photo familiale, car un accord avec Kodak ouvre la porte au transfert de vos pellicules photos sur disque CDI, qui vous permettra de les visionner sur votre écran avec différents effets tels que zooms et fondus, de les sélectionner et faire tirer vos préférées sur de nouvelles imprimantes vidéo couleurs. Sur le marché français, Hatier édite "Tom le Maximagier", destiné aux petits frères et sœurs, qui devront utiliser la télécommande pour choisir des mots, les lire en trois langues, colorier des dessins. Chez les éditeurs français, Infogrames, Nathan, Pathé et d'autres travaillent déja sur des jeux, des éducatifs et des surprises. Aux USA, le lecteur est vendu 400$, et les disques entre 20 et 60$ selon leur contenu.



LE DEBAT DU 3615 JOYSTICK

Comme chaque mois désormais, nous avons rendez-vous ici pour discuter et débattre de sujets qui nous touchent particulièrement. Les meilleures contributions déposées sur le 3615 JOYSTICK sont récompensées par des Pin's Joystick et par des minutes de connexion en 3614.

QUESTION DU MOIS PRÉCÉDENT: ETES-VOUS POUR OU CONTRE "CONSOLES NEWS" DANS JOYSTICK, SACHANT QUE JOYPAD SORT TOUS LES MOIS?

Consoles=jeux vidéo. Joystick=jeux vidéo. Donc Joystick=consoles. Point à la ligne. (BENJY)

Franchement, qu'on me donne une raison irréfutable pour virer Consoles News de Joystick, et là, à la limite, je m'inclinerais... Mais d'ici là, je suis A DONF pour Consoles News (C.N.) dans Joystick, car il faut s'intéresser à tout dans la vie, les mecs.
Je n'ai pas de micro, ca ne m'empêche pas de lire les tests sur micro ni de dormir la nuit. Alors, messieurs les microneux, je vous en prie, laissons C.N. dans Joystick. Ca ne mange pas de pain... (GRAD)

Je possède une console et un Amiga. Je trouve intéressant qu'il y ait C.N. puisque l'on obtient le minimum d'informations sur les consoles tout en possédant un micro. Et puis, quand on veut acheter une console, on est déjà un peu informé, ça fait plaisir de voir les news qui sortent sur consoles! (SCORPIONS)

Je suis pour, car c'est parfois chouette de comparer des photos de jeux sur consoles, qui nous le savons tous sont bidons, avec des jeux sortis sur nos micros chéris. Et puis, de toutes facons, cela ne prend pas la place d'autre chose, alors... (PESCA13)

On en a marre des consoles dans notre canard préféré.Nous, on veut plus de news micro. De plus les consoleux se foutent complètement de Joystick: ils n'achètent que Joypad (en tout cas, ceux que je connais). Chaque mois, il y a bien 80 pages de Joystick que je ne lis pas (papier foutu en l'air, pauvres arbres). Plus de micros, moins de consoles, telle est ma devise. (GALIBU)

Pourquoi vous mettriez pas autre chose à la place? L'Eclectique, le Psikopat? (BOBBIN)

Comment imaginer une seconde Joystick sans C.N.? Je crois que le virer serait une grave erreur de votre part: ce magazine est hyper bien illustré, avec de superbes photos et des textes parfois hilarants. (BECH)

Faut surtout pas virer C.N., c'est comme s'amputer d'un bras. N'oublions pas que c'est aussi grâce aux consoles que Joystick a fait un bond dans les ventes. Je ne souhaite qu'une chose: ne dénigrez pas les micros à l'intérieur de C.N. Même si Joystick fait un Politique News, ca ne me dérangerait nullement: j'aime bien lire des articles qui ne me concernent pas. (BULLIT)

Je trouve incroyable de penser à ces conneries. Ceux qui ont un micro, qu'ils passent C.N.; comme vous l'avez dit, les consoles ne volent pas de place aux micros, alors pourquoi priver les abonnés consoleux de leur passion? Ce serait egoïste de votre part de se laisser influencer par ces emmerdeurs . (ESSIEUX)

Il est vraiment malheureux de constater que certaines personnes pensent que C.N. prend la place dautre chose dans Joy. C'est un supplément gratuit,un plus. Le retirer n'apporterait rien à joy. De plus, quand on parle de jeu, on parle souvent de ces fantastiques bornes d'arcades. Et incontestablement,les consoles sont les machines se rapprochant le plus d'une telle qualité (ne le prenez pas mal, j'ai un ST). Des machines comme la Super Famicom sont sur ce plan largement plus performantes. (PHEN)

Je ne possède pas de consoles, mais j'aime bien être au courant de tout ce qui sort sans pour autant acheter un magazine spécialisé. Si on enlève C.N, alors il faudra créer un mag spécial pour chaque micro, car ceux qui ont un ST trouveront que l'on accorde trop de place aux jeux Amiga et vice-versa. (WIQD)

A VOTRE MINITEL !

JOYSTICK PUBLIE LA SOLUTION DE JEUX D'AVENTURE TRES PEU DE TEMPS APRES LEUR SORTIE: ETES-VOUS POUR, OU PREFEREZ-VOUS ATTENDRE UN PEU? DANBOSS DOIT-IL ETRE VIRE?

LES CARTES BRUYANTES POUR PC

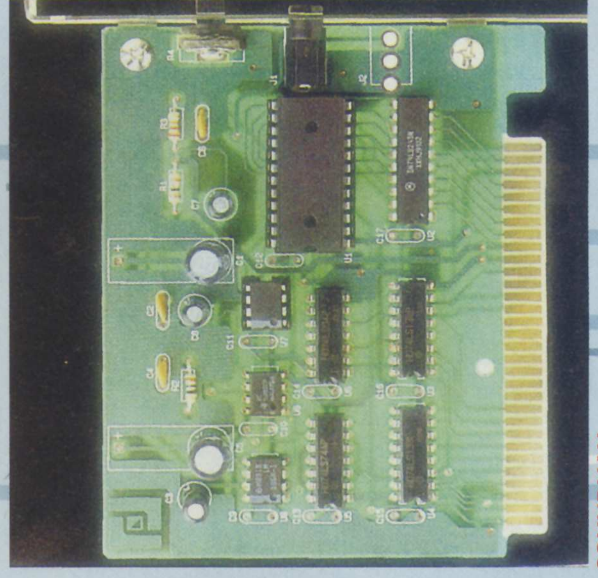
Le mois derniers, nous vous avons présenté les cartes capables de gérer un CD ROM. Ce mois-ci, nous allons faire un rapide tour d'horizon des cartes sonores incapables de gérer un CD ROM. Des cartes sonores, en somme. Comme il n'y a pas de miracle en électronique, le classement fait par ordre de prix peut être aussi vu comme un classement qualitatif.

La Soundmaster Plus de Covox, édité par Sodipeng, est une compatible Adlib. Elle dispose de 11 voix et d'un convertisseur DAC lui permettant de reproduire les sons digitalisées ainsi que les voix.

En revanche, elle ne permet pas l'échantillonnage. Suivant les logiciels, elle pourra être utilisée en lieu et place d'une Soundblaster mais dans la plupart des cas, elle sera reconnue comme Adlib. Bon plan, elle dispose d'un câble permettant de rediriger le son du PC vers la sortie jack (type walkman).

Livrée avec deux petites enceintes non amplifiées et une démo de Falcon 3, elle est proposée au prix de 590 F TTC.

La PC Soundman de Rainbow Arts dispose de 11 voix FM et d'un convertisseur DAC. Compatible Adlib, elle sait aussi se faire passer pour une Soundblaster mais là aussi, il ne sera pas possible d'enregistrer ses propres sons. Livrée avec FM Drive (séquenceur 10 pistes), des utilitaires sous Windows, deux enceintes non amplifiées, un casque et en cadeau, les jeux Logical et Rock'n Roll, elle coûte 890 F TTC et non pas moins de 700 balles comme je l'indiquais dans le numéro 23 de Joystick, que la honte retombe sur ma descendance. D'ici là, je pense couper mes arbres, combler les douves de mon château, puis me renverser tous les cendriers de la salle de rédaction sur la tête avant que de m'immoler à l'huile de friture.

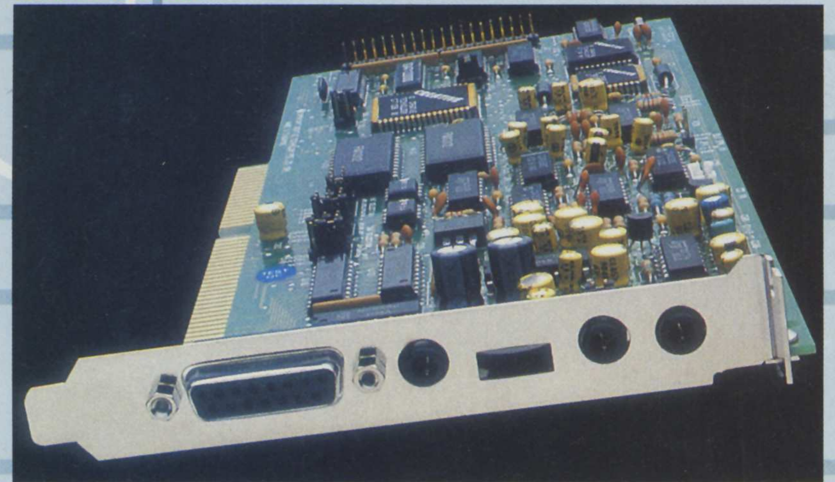


SOUNDMAN

L'Adlib, standard ad eternam s'il en est, permet de disposer de 11 voix FM. En théorie, elle est, comme la Soundblaster, capable de reproduire les sons échantillonnés mais peu d'éditeurs utilisent cette particularité, réservant la qualité digitale aux possesseurs de Soundblaster. Elle ne permet pas, en revanche, l'échantillonnage de sons. On la trouve à 990 F TTC avec un utilitaire mais sans casque ni haut-parleurs.

La Thunderboard de Media Vision, distribuée par Innelec, est 100% compatible Adlib et Soundblaster (Wing Commander l'accepte pour les

SOUNDBLASTER



essayer le mode par défaut réglé en usine par le constructeur. De même, si la carte dispose d'une interface joystick et que votre PC en est déjà équipé, vous devrez éliminer l'une des deux en modifiant les cavaliers présents sur l'une des deux cartes. Là aussi, lisez le mode d'emploi avant de faire n'importe quoi et débranchez la machine à chaque fois.

Enfin, en ce qui concerne la reproduction du son, vous pouvez soit brancher la carte sur votre chaîne, votre blaster, vos mini-enceintes ou votre casque de walkman (baladeur est un mot d'académiciens. Vous savez bien; les gens qui ont un pied dans la tombe et qui écrivent avec l'autre). Une autre solution consiste à utiliser des enceintes amplifiées. C'est là que j'interviens pour vous filer un super tuyau: au lieu d'acheter des machins pourris qui bouffent leur poids de piles par semaine, jetez un œil du côté des magasins d'instruments de musiques. On trouve d'excellents moniteurs d'écoute avec réglages grave/aigus ou même mini-équaliseur à un peu moins de 1000 balles la paire. C'est cher au début mais, croyez-moi, ça vous changera la vie (Yamaha, Korg, Roland, Tascam, Revox, Technic, Boss, Bose, etc.). De plus, comme les musicos sont encore plus fêlés que les informaticiens (mais oui c'est possible), le modèle d'il y a 6 mois est en général bradé. Puisqu'on en est à parler perfection, vous pouvez même, suivant vos moyens, rajouter un effet genre réverbération ou écho, et là, je vous garantis le gros son. En plus, ça permet de faire la connaissance des voisins!

MOULINEX

voix). Elle dispose d'un synthé FM 11 voix, d'un module DAC et d'une interface joystick. De plus, elle peut servir à échantillonner des sons. Seul point noir, les utilitaires vendus avec ne sont pas bien fameux. Vendue un peu moins de 1400 F TTC sans haut-parleurs, elle a l'avantage, par rapport à la Soundblaster de base d'un prix équivalent, d'être évolutive puisqu'on peut la connecter à une Pro Audio Spectrum de Média Vision (voir dossier CD ROM dans Joystick N°23).

Citons également la carte Adlib Gold, qui sera présentée au mois de mars lors du CeBIT de Hanovre. A peu de choses près, elle devrait ressembler à la Pro Audio Spectrum et à la Soundblaster Pro. Un peu moins chère que ces dernières, elle nécessitera cependant qu'on lui adjoigne un module supplémentaire afin de la rendre capable de piloter un lecteur de CD ROM de type SCSI.

Enfin, signalons la carte Sound Source de Disney Software, distribuée par Infogrames, qui essaie d'imposer un nouveau standard de reproduction de sons digitalisés. Compatible rien du tout si ce n'est avec les jeux Disney, elle a la particularité de se connecter sur le port LPT1 ou 2 du PC et de disposer de son propre haut-parleur. On la trouve pour moins de 300 F TTC. Nous la testerons dans le prochain numéro.

L'INTERTITRE

Petite(s) précision(s): lorsque vous connectez la carte (après avoir éteint et DEBRANCHE le PC), vous devez vous assurer qu'elle n'entre pas en conflit avec une autre carte utilisant la même adresse DMA et IRQ (voir le mode d'emploi fourni avec la carte). Dans tous les cas, commencez à



SOUND MASTER PLUS



Vous voyez une des entrées de mines,mais impossible de rentrer avec votre vaisseau. Occupez-vous plutôt de récupérer l'objet triangulaire derrière vous, il permettra peut-être l'accès à un couloir intéressant.





Votre vaisseau éclaire droit devant lui, les décors changent de luminosité en temps réel, c'est du plus bel effet, surtout quand on s'amuse à tourner dans tous les sens, juste comme ça, pour voir si ça bugue pas

CAVITAS

preview sur AMIGA Editeur : NITE TIME GAMES



Certains passages sont à sens unique, ils sont d'ailleurs signalés par des flèches allant à contre-sens.

Quand vous survolez leur camp, les mineurs partent dans tous les sens, affolés et éboulis. Il faudra attendre la version finale pour savoir ce qu'il faut faire avec eux

Cavitas va vous faire plonger dans les profondeurs de planètes étranges et peu accueillantes. Vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau un peu lourdaud, mais qui a l'avantage de bénéficier d'une bonne puissance de feu, et de beaucoup de maniabilité. Les phares allumés en permanence, vous vous promenez dans des couloirs souterrains, au milieu des stalagtites-tombent-si-j'veux et des stalagmites-montent-si-j'veux-aussi, alors que des mineurs sortent de leurs tentes, affolés de voir leur pénombre balayée par vos lumières.

Il vous faudra récupérer divers objets qui traînent pour ouvrir des portes électroniques, et, ainsi pouvoir accéder aux téléporteurs qui vous mènent encore plus loin.





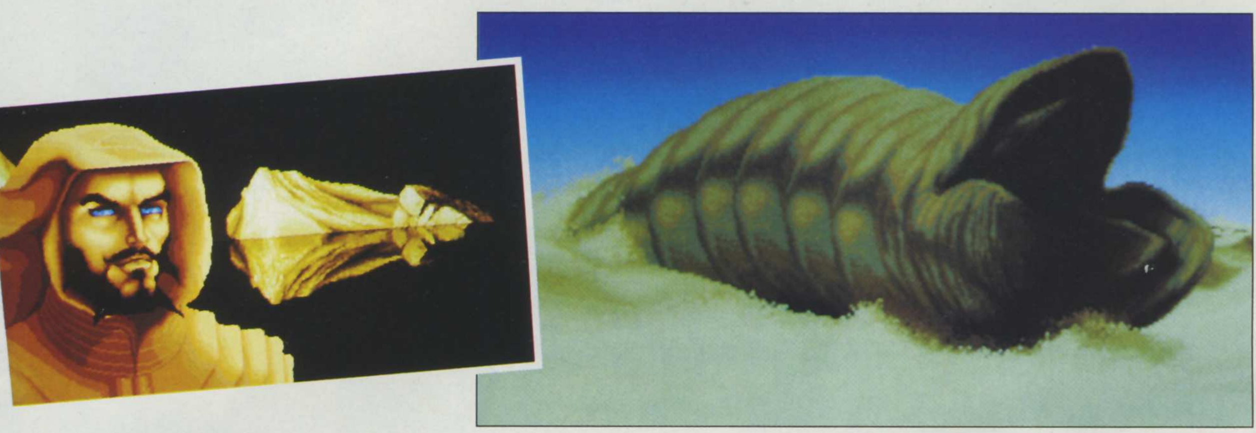
DUNE

preview sur PC Editeur : CRYO



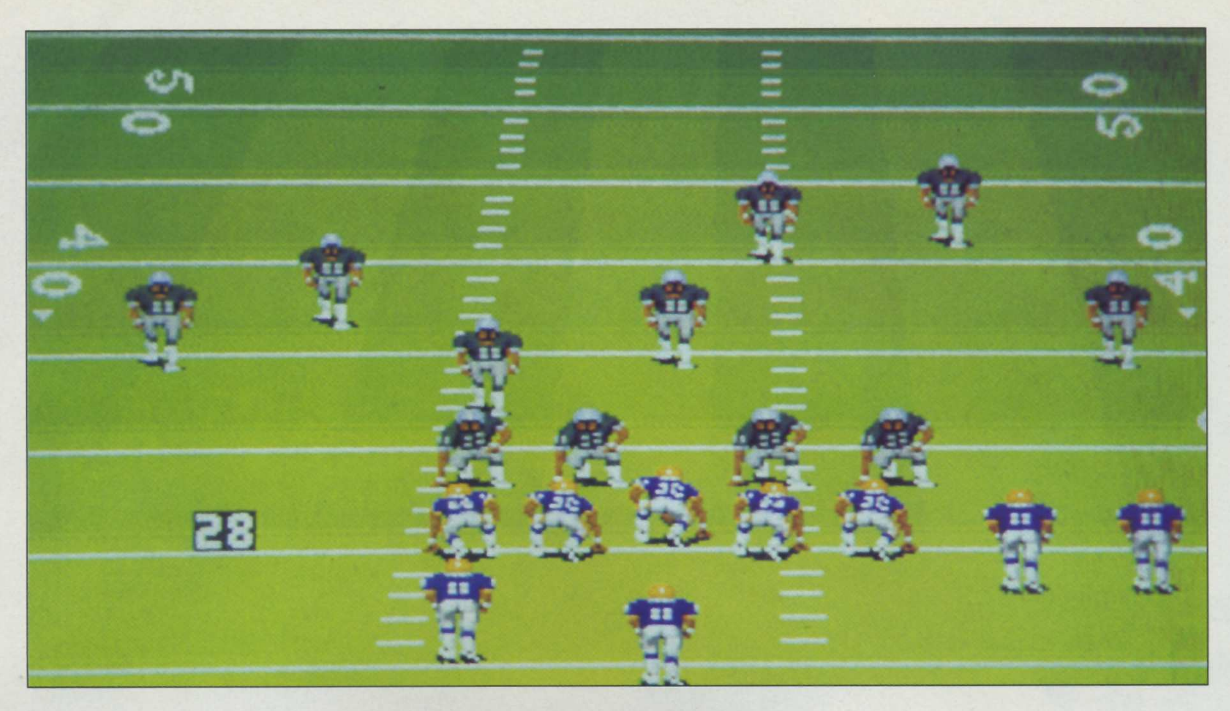


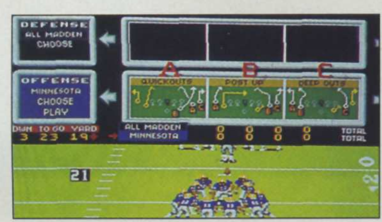


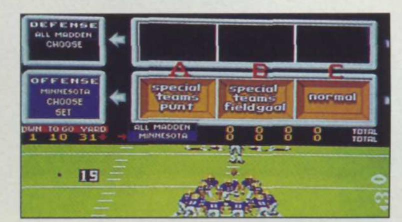




L'excellent label Cryo annonce la sortie imminente de Dune pour PC. Ce jeu prometteur, édité par Virgin Games, devrait ravir les amateurs du roman de Franck Herbert, qui retrouveront avec plaisir le désert d'Arrakis, les Fremens, les vers et autres Ober Marchants. Les images VGA 256, superbes, ne cèdent en rien à la qualité de l'animation et la bande son, utilisant les cartes Sounblaster et compagnie, devraient renforcer l'ambiance du jeu. Certes, il est difficile de juger d'après une démo, aussi belle soit-elle (et elle l'est), mais j'ai été blousé par un ou deux trucs dont on ne se rend pas compte, là, comme ça, en regardant. D'une part, les dégradés sont superbes et d'autre part, quelques effets visuels sont épatants: ainsi, la photo du ver n'est pas un écran fixe mais une scène animée rapide et fluide. C'est pas pour vous faire envie (enfin si, un peu) mais c'est dommage que vous ne puissiez pas voir les eclaboussures de sable. Autre belle chose, les ondes de choc sur une étendue liquide aussi belle qu'un effet en image de synthèse sur gros système. Ne craignez rien, dès que c'est dispo — d'ailleurs, "La peur tue l'espoir" — on vous tient au courant.

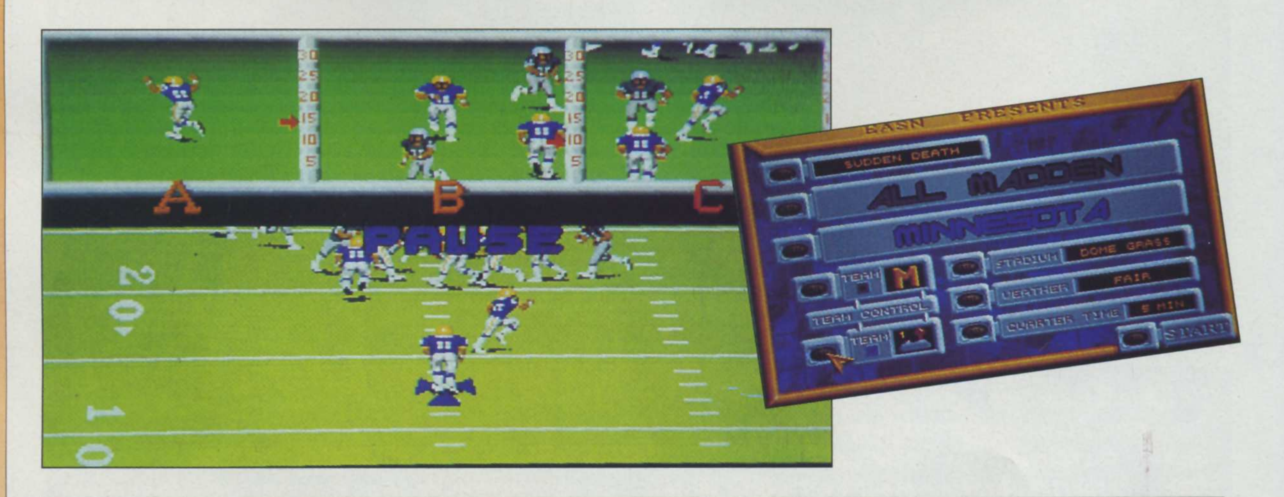






JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

preview sur AMIGA Editeur : ELECTRONICS ARTS



Après l'apparition de John Madden sur Mégadrive, les programmeurs d'Electronic Arts ont cru bon de le réaliser sur un support micro. Et croyez-moi, ils ont très bien fait. Les fans de foot americain et possesseurs d'un Amiga, seront certainement réjouis de voir que l'opération s'est bien déroulée. En effet, on y retrouve toutes les options voulues, tactiques, choix du terrain, du climat etc... Les graphismes sont superbes, avec plein de couleurs et surtout un terrain en perspective, dément. Les sons sont des digits hyper-réalistes et la jouabilité est excellente, ce soft a tout pour devenir un futur hit ! Sortie prévue dans le courant du mois prochain.



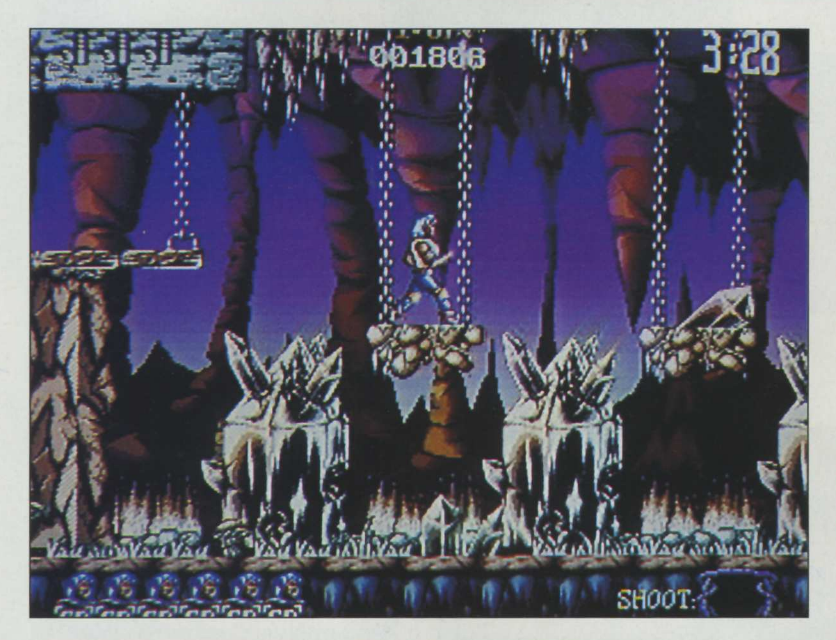
Pour cette première rencontre avec un colosse diabolique, vous vous envolerez avec comme arme un fusil aussi énorme que destructeur. La lutte sera aussi superbe qu'acharnée. Si vous étiez déjà un amateur de combat, il est maintenant temps de devenir un amateur d'art, tant ce sprite gigantesque est beau et bien animé.



Au sein même des niveaux vous attendent des monstres redoutables. Pas besoin d'attendre la fin pour avoir à faire avec le mastodonte de service!

JIM POWER IN MUTANT PLANET

preview sur AMIGA Editeur : LORICIEL





Zombies surgissant du sol, archers féroces et monstres démoniaques ne sont qu'une faible partie de ce véritable zoo fantasmagorique qui vous attend. Couleurs et actions seront au programme!

Ces masses de cristaux en perpétuel mouvement seront l'un des très nombreux pièges auxquels vous serez confronté. Coordination et rapidité seront une fois encore deux atouts essentiels à mettre dans votre poche. Si vos poches sont déjà pleines, débrouillez-vous pour y trouver de la place et assez vite de préférence!

N'ayant rien de mieux à faire ces derniers temps, les Forces du Mal ont décidé de s'engager dans une terrible bataille contre le pauvre peuple de votre si belle planète. "Bof... Pas très original me dites-vous?", attendez donc la suite des événements. Vous, un magicien aguerri dans les techniques les plus raffinées de la destruction, décidez de partir en croisade contre les infidèles et les adorateurs du Mal. Jeune et robuste que vous êtes, la quête devrait pourtant vous poser de nombreux problèmes, tous assez délicats ainsi qu'assez sanglants. En évoluant dans des décors pour lesquels les qualificatifs "superbes" et "splendides" sont encore trop faibles, vous devrez massacrer, au rythme d'une musique aussi belle qu'entraînante, des cohortes de créatures somptueuses et extrêmement voraces. Les pièges qui surgiront devant vous nécessiteront bien souvent que vous fassiez appel à vos précieux neurones. On ne traverse pas le Pays Du Mal comme on passe à Triffouillis-les-Cerfeuillettes! Vous, svelte et courageux, devrez parfois passer de passerelle mouvante en passerelle encore plus mouvante (pour vous situer la difficulté à passer sans se trépaner la gu... enfin, sans trébucher, voulais-je dire!). Pas évident, surtout lorsque le sol est recouvert de pieux ou d'une couche de lave très chaleureuse; tellement chaleureuse d'ailleurs qu'elle se fera une joie de vous accueillir les bras grand ouverts. Sachez enfin que le sprite du personnage principal que vous découvrez à l'instant sur les photos, ne sera pas le même dans la version définitive. En vous disant qu'il sera encore plus beau, plus athlétique, plus naturel et plus sympathique, je ne suis pas loin d'être dans le vrai. Vous le voyez, Loriciel nous propose là un beat them up qui devrait combler les plus exigeants d'entre vous tant il est beau, rapide et original! A ne pas manquer!





BLACK CRYPT

preview sur AMIGA Editeur : ELECTRONIC ARTS







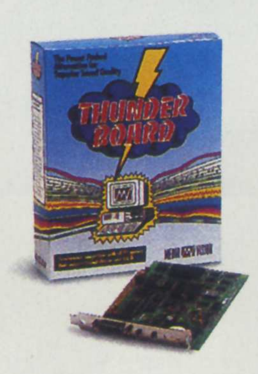




C'est l'histoire d'un méchant magicien prénommé Estoroth qui se fait bannir de la Terre par quatre gentils magiciens appelés "Gardiens". Après ce bannissement, la contrée redevient paisible jusqu'au jour où... Bon, le scénario, vu mille et mille fois, ne doit pas vous rebuter: ce jeu sur Amiga, édité par Electronic Arts et digne "successeur" de Dungeon Master, va vous entraîner dans de nombreuses aventures souterraines aux commandes d'une équipe de quatre personnages. Avant de combattre Estoroth, vous devrez retrouver les talismans des gardiens. Ensuite, à vous de zoner dans 12 donjons. Différence avec D.M., les monstres sont véritablement autonomes et se promènent de pièce en pièce. Par exemple, si vous restez dans un lieu vide, les monstres des lieux adjacents vous rendront visite. Seul "défaut", il n'y aura pas de scènes extérieures. Qu'importe, voilà un jeu qu'on attend avec impatience.

THUNDER BOARD. LES JEUX SUR PC COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS ENTENDU.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.
Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable.La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.



Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique.
La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux.
En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.

Thunder Board™. Le Son de l'Aventure.



Distribuée par INNELEC
Centre d'activités de l'Ourcq
45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex





ROCKETEER

preview sur PC Editeur : DISNEY SOFTWARE





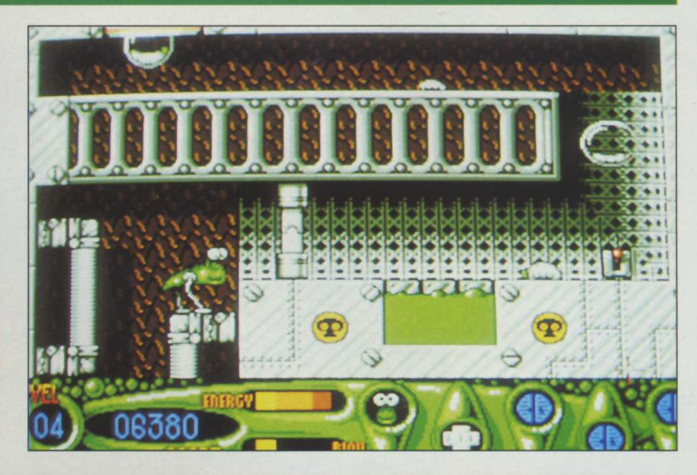
Disney Software annonce la sortie de Rocketeer, superbe jeu se déroulant pendant la dernière guerre, dans lequel vous dirigez un héros confronté aux nazis présents sur le sol américain. A part dans Wonder Woman, il ne me semble pas qu'il y en ait eu tant que ça, outre Atlantique. Bref, je trouve qu'il est de mauvais goût d'avoir "orné" le jeu nombreuses croix gammées. Et pendant ce temps-là, le parc Euro Disney refuse d'engager les blacks et les moustachus (avec ou sans frange) afin de ne pas faire peur aux enfants (véridique)...
Mais trêve de fureur, le jeu s'annonce époustouflant et les possesseurs d'une carte Sound Source pourront profiter de sons digitalisés de toute beauté.



STEG

preview sur TOUS FORMATS Editeur : CODEMASTERS

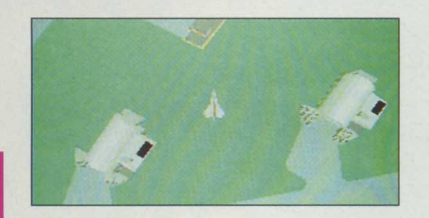


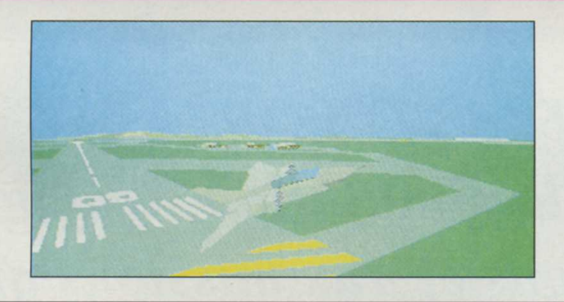


Vous voulez être une limace! Pas de panique, vos souhaits seront bientôt exaucés. Visqueux, gluant, mou, voilà le portrait de Steg, la petite créature que vous allez bientôt incarner. Malgré cela, notre héros est pas mal occupé, rien qu'avec son "nid", déjà, rempli de petits bébés limaces. Ce jeu d'action-arcade genre dessin animé se déroule dans une suite de cavités profondes, le but du jeu étant de garder autant de limaces vivantes que possible, pendant le plus longtemps possible. Pour cela, le papa-limace, ou la maman-limace (c'est la même limace, elles sont bisexuées) doit nourrir les petits. Pour obtenir de la nourriture, Steg souffle des bulles qui emprisonnent ses proies et flottet dans l'air. Il doit ensuite souffler sur ces bulles pour les amener lentement vers le nid. Sortie prévue en mars.

TORNADO

preview sur PC Editeur : DIGITAL INTEGRATION





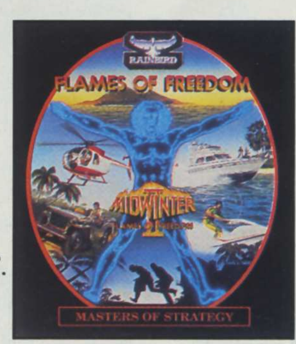


La version Amiga/PC du successeur de F16 Combat Pilot qui est basé sur le modèle "Tormado" est à moitié achevée et devrait être prête d'ici mai 92. Il suffit de voir quelques écrans pour se persuader qu'il s'agit sûrement d'un des meilleurs simulateurs de vol de cette année. DI a demandé l'aide d'experts dans le domaine de l'aviation pour s'assurer que leur produit est de loin supérieur aux autres imulateurs du marché. Ses caractérisques sont assez impressionnantes: relief du terrain, un grand nombre d'objets au sol, modelés à partir de plans et de photographies, et à l'échelle 1:1, ce qui accroît de façon significative la sensation de vol à grande vitesse et augmente le champ visuel; de plus, ces objets sont animés, et on pourra apprécier les couches de nuages multiples, l'apparition graduelle de l'aube à l'horizon, le vol à la tombée du jour ou de la nuit. La liste est sans fin. Un scénario de mission typique contiendra les éléments suivants: vous aurez comme cibles des centrales et des usines, vous détruirez des ponts sans oublier de bombarder le quartier général de l'ennemi, les bases militaires et leurs décharges. Vous aurez le choix d'attaquer les fugitifs, de faire des vols de reconnaissance ou de faire des combats air-air. Digital Integrations a été l'une des premières compagnies à produire une simulation de vol et maintenant, ils pensent être parvenus à maturité. La visibilité offerte permet d'apprécier de larges portions de terrain à 25 miles d'altitude et l'ensemble sera aux bonnes proportions grâce à des routines de mise à l'échelle très performantes. La navigation et les contrôles sont aussi réalistes que possible. Avec le récent conflit du Golfe, les scénarios du jeu tourneront autour de cette atmosphère très tendue!

Transformez une flamme de liberté

en feu intense de révolution.





Flames of Freedom, Pour les Compatibles IBM PC, Commodore Amiga, et Atari ST.
MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tél: 0666 504 326.

MILLENIUM

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



C'est une production canadienne qui se base sur des stratégie simples, agrémentées de scènes d'action. On peut y jouer à jusqu'à 5 joueurs humains, ou un joueur humain et n'importe quel nombre de joueur gérés par l'ordinateur, sachant que dans ce cas, la force de chacun de ses joueurs peut être ajustée. Le but est simple: vous devez coloniser la plus grande zone de terrain possible chez le ou les adversaires; le gagnant est celui qui a le plus de terrain. On y joue comme à un jeu de plateau: chacun son tour, on peut placer une usine ou construire un cyborg. Mais il n'y a pas à nourrir les habitants, on se contente de capturer le terrain. Pour commencer, on place son drapeau et on commence à construire quelques cyborgs. Plus vous payez cher, mieux ils seront équipés. A chaque fois que vous placez un immeuble sur votre terrain, il vous rapporte de l'argent. Le joueur suivant achète à son tour des droïdes, et ainsi de suite. Vous pouvez entourer votre terrain de fortifications, et bien que cela ne rende pas la place imprenable, ça la consolide pas mal. Avec l'argent et les ressources que vous accumulez, vous pouvez payer des espions qui vont aller chez l'ennemi, et cela vous indiquera sa puissance et le niveau de son équipement. Plus vous dépensez d'argent, et plus vous aurez d'infos.

Il y a neuf types de cyborgs différents, et cinq terrains: arctique, désert, conifères, etc. On peut y jouer de manière purement tactique, mais c'est beaucoup plus rigolo avec les scènes d'action. Il y a également deux modes dans lesquels on peut lancer le jeu: Clear, dans lequel on peut voir les terroristes avoisinants, et Fog, où l'on ne voit que les terres, sans voir leurs occupants. Ce jeu ressemble de loin à une sorte de Defender of the Crown moderne, ou bien à Kingdoms of England. Le dessin du terrain n'est pas très fouillé et les icônes se contentent d'indiquer votre progression. Après avoir construit quelques usines, vous pouvez construire des cyborgs. Les différents facteurs que vous aurez à prendre en compte sont la quantité d'informations que l'ennemi connaît à propos de vous, et par voie de conséquence, leur puissance de combat, puisque plus ils ont payé d'espions, moins ils ont eu d'argent à consacrer à la guerre proprement dite. Si vous attaquez en mode manuel, vous pouvez diriger les androïdes en en déplaçant les uns, les autres suivant derrière, sachant que vous pouvez les déplacer tous ensemble ou par groupes. Un radar est affiché et avec un écran divisé en deux, vous pouvez voir à la fois les assaillants et les assaillis. Cette partie d'action offre divers graphismes et pas mal d'interaction avec le décor, puisque vous devrez faire preuve d'habileté en tirant au bon moment et sur les bonnes cibles. Le seul problème vient du fait que vos adversaires sont peut-être en nombre largement supérieur, auquel cas la bataille est quasiment perdue d'avance. Mais, de fait, c'est tout l'intérêt du jeu: construire, pla-

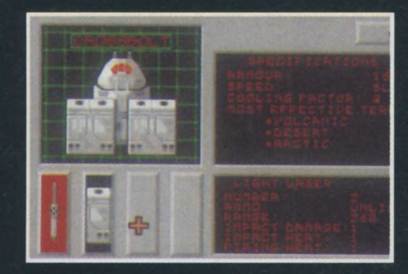




STEEL EMPIRE

nifier, et prendre des risques calculés. Il faut également faire attention à ce que les cyborgs ne surchauffent pas, et choisir ses armes avec soin.

C'est un bon jeu pour que les débutants s'initient aux jeux de stratégie, mais on y trouve aussi quelques éléments qui raviront les joueurs les plus endurcis.

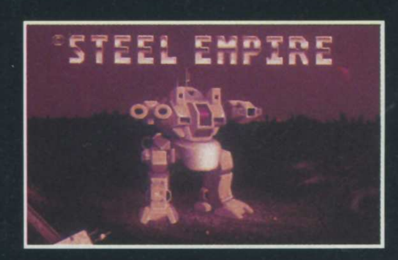






Sortie prévue sur PC, ST, et AMIGA, fin février





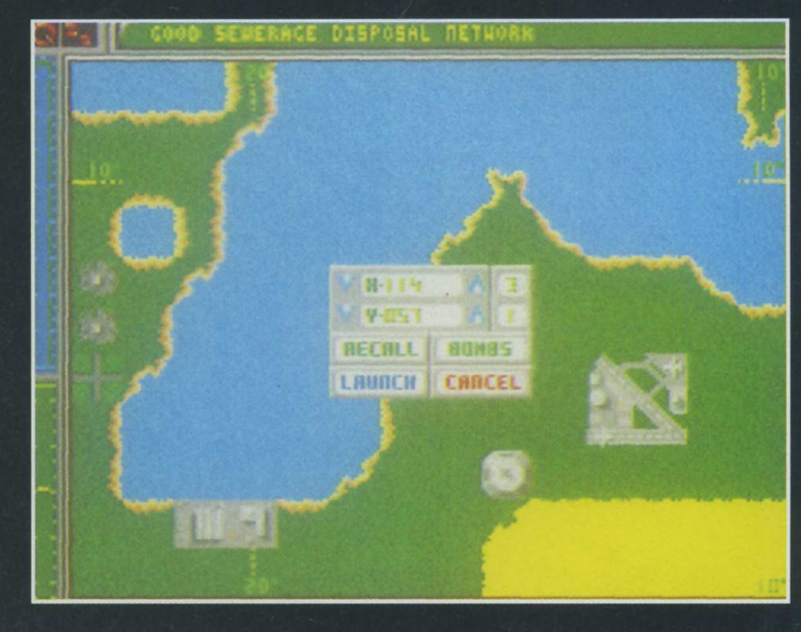


EXCLUSIF

GLOBAL EFFECT

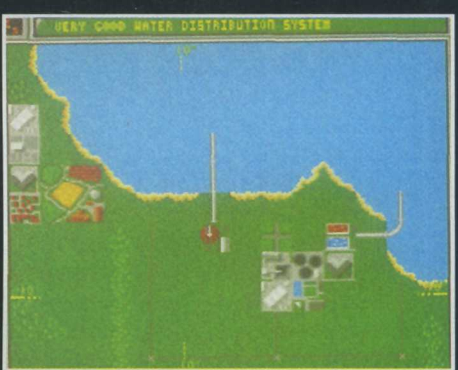
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Depuis quelques temps, on a eu droit à un déluge de simulations de mondes, mais celle-ci devrait les dépasser toutes, en prenant en compte toutes les configurations que l'on trouve sur Terre, plus bien d'autres. Le jeu propose un nombre d'options énorme, qui permettent de jouer de diverses manières, de telle sorte qu'on ne se retrouve jamais deux fois dans la même situation. On peut y jouer seul pour se familiariser avec les subtilités du jeu, mais aussi contre un adversaire par l'intermédiaire d'un câble Null Modem ou d'un modem, ou même contre l'ordinateur. Il y a plusieurs scénarios au départ, certains comprenant des situations déjà évoluées qu'il faut soit redresser soit faire durer, d'autres permettant de partir de zéro.



L'objectif est très simple mais le jeu est si complexe qu'il ne se termine pratiquement jamais, puisque lorsqu'on change l'environnement, cela modifie tous les paramètres qui à leur tour influent sur l'environnement, etc.

Si vous choisissez l'option "Create world", vous partez de rien. Il y a également 8 scénarios disponibles, parmi lesquels un monde de glace, un monde d'archipels, un (ou une) pangée (tous les continents n'en forment qu'un seul), des forêts, un monde riche en fossiles, etc. Chacun a ses avantages et ses inconvénients et on s'en aperçoit très vite en commençant à jouer. Le but est de coloniser le monde, mais le mot d'ordre, c'est "vert". On peut construire n'importe où, mais il faut savoir que ça aura des répercussions sur l'environnement. Si par exemple vous détruisez une luxuriante forêt, cela aura un impact négatif sur l'atmosphère, tout particulièrement si vous en profitez pour y installer une raffinerie de pétrole ou un réacteur nucléaire. Mais il faut aussi s'assurer, quoique vous construisiez, que le cadre s'adapte à votre création: un réacteur nucléaire aura besoin d'importantes réserves d'eau pour être refroidi, ce qui va inévitablement polluer l'eau, et il faudra alors prévoir un système de dépollution. Comme dans la vie, tout se paye; et pour cela, il faut des sources de revenus. C'est là qu'interviennent les villes. Là encore, il faudra prendre garde aux conséquences du moindre de vos actes: qui dit ville dit électricité, eau courante, et même cultures agricoles quelque part afin de nourrir les habitants. Plus les villes sont grandes, plus vous gagnerez d'argent.







Tout cela affecte le climat et il y a une tonne de données diverses qui vous permettent de vérifier si vos travaux ont effectivement rendu ce monde agréable à vivre. On vous donne ainsi la température, le taux de pollution de l'air, les niveaux de contamination et l'état de l'omniprésente couche d'ozone. Ce sont les principaux facteurs à prendre en compte lorsque vous commencez quelque chose. Si par exemple la terre commence à se réchauffer, vous êtes mal.

Le jeu ressemble bien évidemment beaucoup à Sim City et Sim Earth, avec des carrés et des icônes que l'on choisit dans un menu pour les placer à divers endroits de votre terrain. Mais la ressemblance s'arrête au visuel.

En permanence, vous êtes averti des événements dangereux; mais le véritable défi de ce jeu, c'est que l'or-

dinateur va, lui aussi, lutter pour la suprématie sur ce monde. Vous pourrez constater que parfois, il n'est pas si écologiste que ça et qu'il est prêt à déséquilibrer le système écologique de la planète pour remporter la victoire. Vous pouvez alors soit ralentir sa progression par divers moyens, soit bombarder ses installations nucléaires pour faire respirer un peu la planète. Bien entendu, chaque fois que vous vous occupez de lui, c'est autant de temps en moins que vous pouvez consacrer à vos propres travaux; de plus, ça coûte cher en énergie militaire. Et à la fin, il y a un affrontement! Même en mode militaire, vous devez planifier avec soin vos tactiques: votre rival est peut-être de l'autre côté du globe, auquel cas vous ne pouvez pas lui envoyer de missiles, par exemple. La meilleure approche est alors de construire près de chez lui, ou bien de construire une rampe lance-missiles non loin de ses bases. Une fois prêt à l'attaque, vous pouvez soit laisser l'ordinateur gérer le combat, soit guider les missiles manuellement. N'oubliez pas qu'il peut très bien avoir construit des radars et des missiles anti-missiles, de sorte que vos propres missiles ne feront pas long feu. De plus, si vos missiles n'atteignent pas la bonne cible, vous devrez faire face au problème des retombées radioactives; là, soit vous construisez un réacteur nucléaire pour nettoyer les retombées, soit vous laissez le sol pourrir, ce qui est très mauvais, naturellement, pour votre image de marque (sans parler des vies humaines). Vous pouvez même, si vous avez des thunes à ne plus savoir qu'en faire, replanter entièrement la région pour la ranimer, mais ça coûte très, très cher.

Le taux de gaz carbonique dans les villes doit être mesuré régulièrement, et s'il devient trop haut, il faut alors planter des arbres dans la ville pour redresser la balance. A droite de l'écran se trouvent les icônes d'actions et il y a également des menus déroulants. L'état général de votre planète s'y trouve également, dans les plus infimes détails, ce qui vous donnera une vision originale de la vie d'une planète, que vous aviez probablement toujours tenue pour acquise. Vous pouvez voir de quelle manière les arbres et les plantes poussent, si les côtes s'érodent et si la calotte glaciaire fond ou pas. Les menus "végétation" sont aisément compréhensibles; on y trouve une liste de plantes, avec des signes plus et moins qui indiquent si vous êtes trop ou pas assez pourvu en végétation. Naturellement, plus il y a d'arbres, mieux la planète se porte. S'il n'y en a pas assez, il faut remédier à ce problème au plus vite. On peut même obtenir une image thermique de la planète et, si vos sens d'observation ne sont pas trop défaillants, vous pourrez constater qu'il fait plus chaud à l'équateur qu'au pôle. Mais si ces tendances s'inversent, au secours! C'est qu'il y a quelque chose de pas très efficace dans vos méthodes. Les variations de température sont indiquées à l'aide de différentes couleurs, du rouge (chaud) au bleu (aglagla). On peut se procurer de l'énergie par divers moyens, vous pouvez creuser des mines, mais c'est pas très propre et pas très rentable. Vous pouvez construire des usines nucléaires ou creuser pour trouver du pétrole ou même utiliser l'énergie solaire ou éolienne ("ventulaire", me souffle Mic Dax). C'est à vous de déterminer la méthode la plus efficace. Vous devez poser vous-même les pipelines, et choisir où vous allez placer les arbres et les bâtiments. Ce que vous prenez dans le sol doit y retourner à un moment ou un autre, afin de maintenir le fragile équilibre. Allez-vous planter des conifères ou des plantes grasses? Vous pouvez rendre vos villes inexpugnables en construisant des fortifications, mais ça coûte très cher.

Dans le mode de combat, par opposition au mode de construction, vous devez suivre les règles: construire des QG, prévoir les mouvements stratégiques, et placer des sites de missiles.



Un autre facteur à prendre en compte, ce sont les désastres naturels ou les événements climatiques. Les tremblements de terre ou les volcans peuvent toujours poser des problèmes. Si vous choisissez de construire dans un désert, vous aurez sûrement beaucoup de pétrole, mais probablement pas beaucoup d'eau. Les scénarios fournis éprouveront même les meilleurs des joueurs. On peut penser à un mélange de Populous, de Powermonger, d'Utopia, etc; et d'une façon, c'est un peu ça, mais ce jeu se distingue par ses buts, sa maniabilité et son interface. Visuellement, c'est un peu pauvre, mais le jeu est tellement riche que vous serez accro tout de suite. Si l'intro en ray-tracing ne vous impressionne pas, le jeu s'en chargera. Sortie en avril!

Sortie prévue sur PC, AMIGA et ST



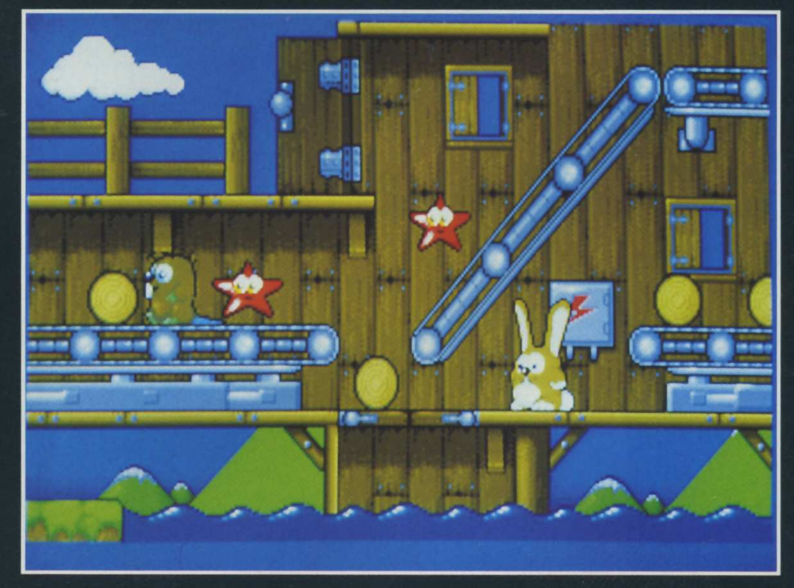
EXCLUSIF

GRANDSLAM :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Grandslam Video Limited, autrefois connu sous le nom de Grandslam Entertainment, revient en force. Bien qu'ils n'aient jamais véritablement disparu, 1991 n'a pas été une année très fructueuse en retombées médiatiques. Mais non seulement 1992 sera une année faste en terme de sorties de jeux pour cette compagnie, mais elle a acquis les droits de trois des plus prestigieuses licences de films outre-Atlantique. Le premier à sortir sera Die Harder 2. Chaque médaille ayant son revers, Grandslam a dû fermer son département interne de programmation, mais a fait appel à l'expertise de deux des meilleures équipes anglaises, non seulement pour écrire ces jeux sur micros, mais aussi sur consoles. Ces deux équipes sont Arc Development (responsable entre autres de RType 2, Forgotten Worlds et Crack Down) et Tiertex.

Beavers est un jeu original, conçu et programmé par Arc. Graphiquement, il est dans le genre dessin animé mignon, avec certains des plus gros sprites sur le marché à l'heure actuelle. Le héros de ce jeu d'arcade-action, qui se balade à travers 4 niveaux eux-mêmes divisés en 4 sous-niveaux, s'appelle Jethro Beaver (en anglais, "Beaver" signifie "belette"). Il se déplace dans les huit directions, sur un scrolling différentiel. Pour l'heure, il est dans une sale situation, et s'il ne parvient pas à s'en sortir, il va perdre toute sa crédibilité. Jugez-en plutôt: le gang des renards a enlevé sa petite amie et l'ont enfermée dans l'un de leurs terriers. Il doit la récupérer le plus vite possible, faute de quoi elle sera inexorablement mangée, ce qui, convenons-en, n'est pas un sort des plus enviables. Pour mener à bien cette tâche, il doit traverser des forêts, des terriers et des terres enneigées. Parmi les vilains qui poursuivent Jethro, on trouve des renards enragés, des lapins qui jettent des boules de neige, des ours des montagnes et des ratons-laveurs armés de chaînes. Chaque niveau est relié au suivant par un barrage et il doit se jeter à l'eau en évitant les alligators, les piranhas et les tortues hargneuses pour passer au niveau suivant. On trouve aussi dans le jeu plusieurs niveaux cachés et tout un tas d'autres surprises. L'atout principal de Jethro, c'est sa puissante queue qu'il utilise comme les pales d'un hélicoptère, la faisant tourner à toute vitesse pour assommer ses ennemis, mais il peut aussi jeter les noisettes et les glands qu'il a amassés en grande quantité. S'il



GRANDSLAM

BEAVERS

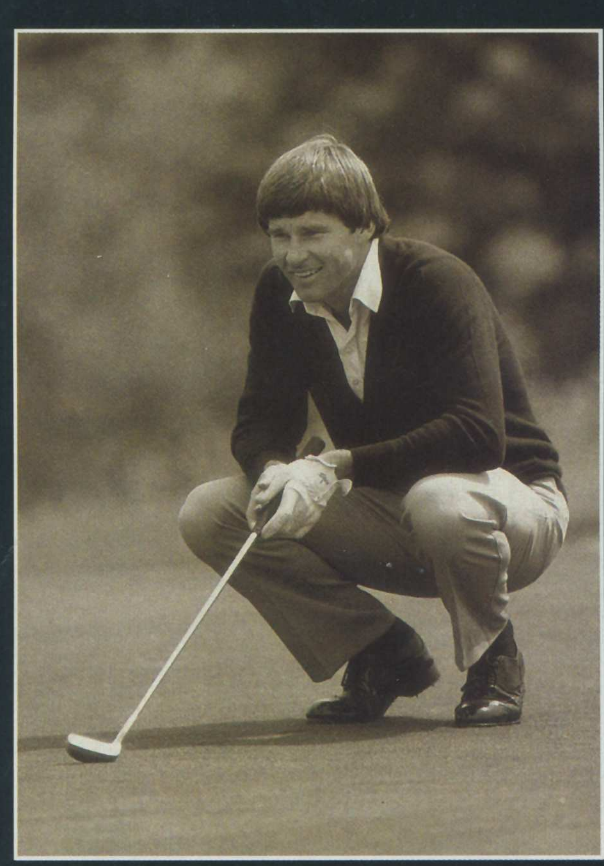


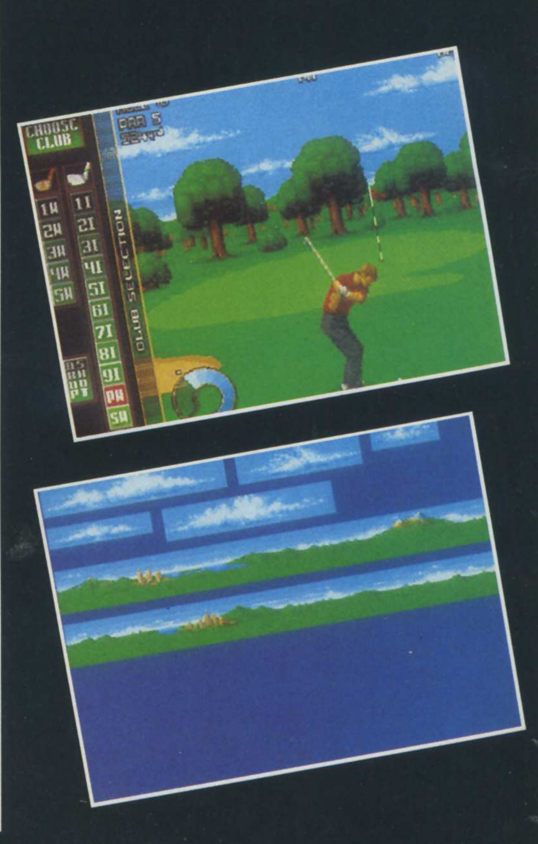
frappe un arbre avec sa queue, cela cause un remue-ménage suffisant pour débusquer ceux qui se cachent derrière ou sont perchés dedans. Dans chaque niveau, Jethro bénéficie d'animations différentes pour accomplir sa tâche. Par exemple, lorsqu'il est seul, il cligne des yeux et au bout d'un moment, il s'assied, ferme les yeux et s'endort. Déplacez le joystick et il se réveille! Lorsqu'il se cogne contre un arbre, l'écran tout entier est secoué de soubressauts. Lorsqu'il a perdu ses derniers points de force, il s'allonge par terre et pleure. D'autres touches d'humour seront ajoutées au jeu avant sa sortie, comme le fait que les ratons-laveurs jettent des glands eux aussi, et que Jethro commence à transpirer lorsqu'il s'apprête à effectuer un saut difficile!

Sortie prévue à Pâques sur AMIGA, PC, ST, C64

NICK FALDO'S GOLF







Ce jeu est basé sur un des meilleurs golfeurs du monde, et comportera beaucoup de fonctions jusqu'à présent jamais vues dans une simulation de golf. Non seulement on peut commencer directement à jouer, mais on peut aussi passer par un cours complet qui enseigne aux joueurs les rudiments concernant la position des pieds, les angles de tir, les clubs à utiliser, etc. Cette partie est basée sur des cassettes vidéo d'entraînement réalisées par Nick Faldo lui-même. Ce jeu extraordinaire aura une option modem pour permettre à cinq joueurs à travers le monde de jouer ensemble.

La vue principale sera la même que celle qui est utilisée dans Leaderboard et PGA golf, c'est-à-dire vue de derrière le joueur avec le parcours en face. Cependant, dès que la balle est frappée, on passe en vision frontale du golfeur. Le joueur contrôle aussi bien le mouvement ascendant que le mouvement descendant du club. Sur le mouvement montant, on

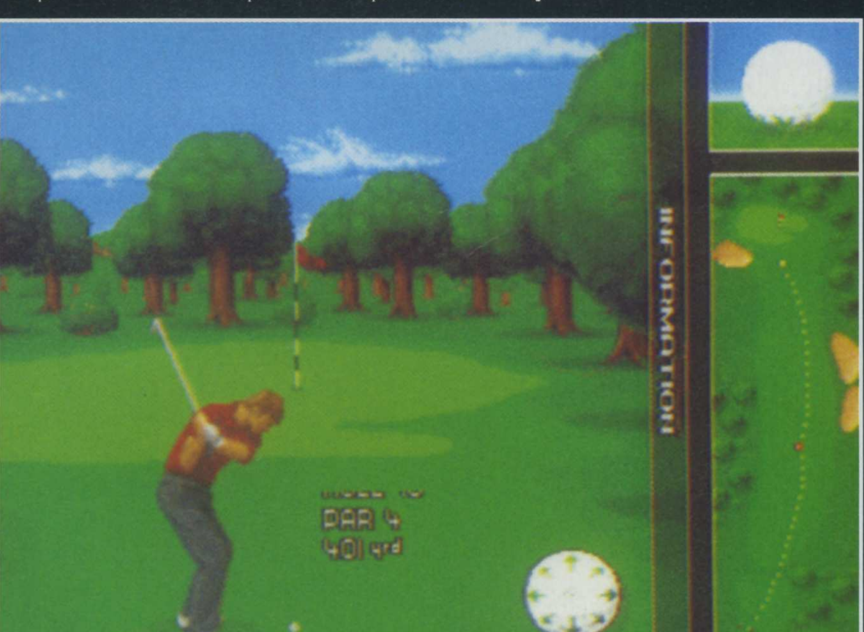
EXCLUSIF



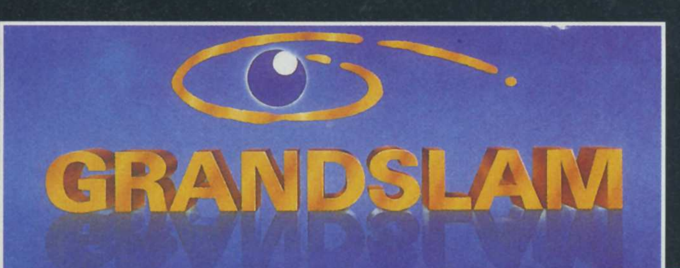
peut changer l'angle du poignet avec le joystick. On contrôle la force du coup en interrompant à la bonne hauteur le mouvement ascendant, ce qui enclenche le mouvement descendant, que l'on doit contrôler pour maintenir le club dans sa trajectoire afin que le coup ne tourne ni à droite ni à gauche. On peut aussi "casser" le poignet pour prendre la balle en dessous. L'angle du poignet et le moment auquel on le casse détermineront principalement la hauteur de l'impact. Une fois la balle frappée on revient à la vue 3D et une caméra suit la balle dans sa trajectoire, avec le décor de fond qui scrolle, un peu avec la même méthode de zoom que dans les machines d'arcade Sega comme After Burner et Super Monaco Grand Prix. Le putting est vu d'en haut pour pouvoir obtenir une meilleure précision. Cependant, on peut avoir une vue isométrique pour étudier les ondulations du green. Parmi les options, on trouve la possibilité de regarder le terrain sous tous les angles possibles pour trouver le meilleur coup: on choisit l'angle de putt en utilisant un marqueur que l'on déplace autour du joueur. Une vue de haut montre les pieds du golfeur, la balle et la tête du club et une barre de force et de distance est affichée. L'animation du coup final avec un joueur qui saute en l'air de joie vous récompense si vous y parvenez du premier coup.

Des cartes du terrain vous indiquent votre position et on peut obtenir une carte plus détaillée encore en utilisant l'option zoom qui affiche toutes les ondulations et les trous du parcours. Les bunkers, les lacs, les arbres et d'autres objets encore sont finements dessinés. Bien entendu, un caddy vous donne des informations utiles pendant que vous jouez. Un grand nombre de parcours seront disponibles, et un programme de création de parcours sera édité peu-après. Et vos meilleurs scores seront sauvés. Le mode entraînement permettra, devinez quoi? De vous entraîner à prendre la bonne posture, à maintenir le manche correctement, à bien exécuter le mouvement, à choisir des clubs, à driver et à putter. Les conditions météorologiques joueront bien sûr un grand rôle dans le jeu et votre force sera prise en compte par l'ordinateur pour vous rendre la vie un peu plus difficile. C'est Arc qui développe ce jeu et une version console est déjà en route.

Sortie à la fin de l'été sur ST, PC, AMIGA



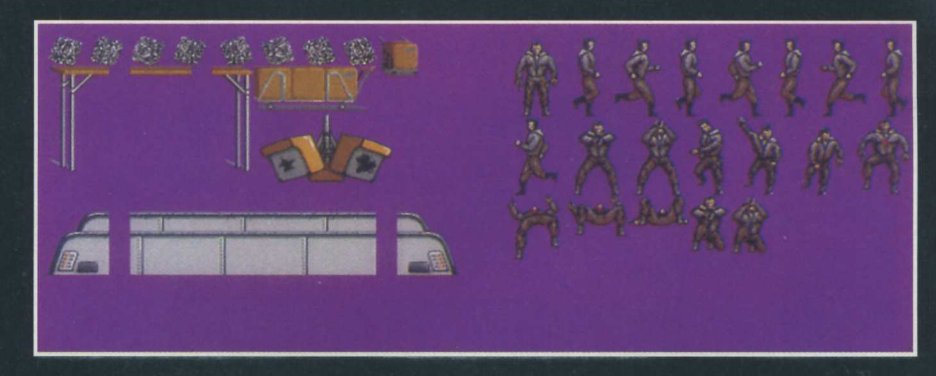




news • previews

DIE HARD 2- DIE HARDER

L'adaptation du film avec Bruce Willis comporte cinq niveaux d'action frénétique. L'angoisse monte dans un aéroport important alors que des forces terroristes d'élite ont pris d'assaut la tour de contrôle et menacent de faire s'écraser les avions au sol. Leur plan est ingénieux, violent et presque sans faille, mais ils ne comptaient pas sur la présence de notre héros, John Macclane. Le jeu s'inspire de certaines séquences de ce film à gros budget, et n'offre pas un seul instant de répit, avec la même frénésie que dans Operation Wolf. On pourra ainsi voir différents décors, mais l'écran ne scrolle pas. Chaque partie du jeu sera chargée au fur et à mesure de manière transparente (en multiload). Si le joueur parvient à finir toutes les sections, il pourra admirer le dessin animé final. L'un des éléments principaux du jeu, c'est qu'on ne sait jamais ce qu'il est possible de détruire ou pas. De sorte qu'il est possible de tirer sur pratiquement tout, que ce soient des fenêtres, des poubelles, des kiosques à journaux, etc. Les ennemis apparaissent à l'écran comme dans Operation Wolf avec des personnages qui marchent ou courent à l'écran de gauche à droite. Ils peuvent se cacher derrière le décor et même s'en servir, c'est-à-dire grimper sur les murs, à des échelles, s'encorder à des avions, etc. Le premier niveau se déroule dans la zone de livraison des bagages de l'aéroport. On voit l'un des tapis roulants qui se déplace de gauche à droite et diagonalement à travers l'écran. Dans ce premier niveau, il y a entre 20 et 25 terroristes à éliminer. Certains seront immobiles sur le tapis roulant, mais d'autres pourront se déplacer et même se cacher. Mais ils restent très prudents, ne restant en vue que quelques instants, ce qui ne laisse au joueur qu'une seconde ou deux pour leur tirer dessus. Soit dit en passant, ils ont des munitions illimitées. Le méchant de fin de niveau se déplace à toute vitesse de manière erratique pour vous troubler et il est particulièrement difficile à tuer comme les autres méchants de fin de niveau dans ce jeu. Certains terroristes plus dangereux que d'autres rapportent plus de points. Bien évidemment, il faut éviter à tout prix de tirer sur les flics et les civils.

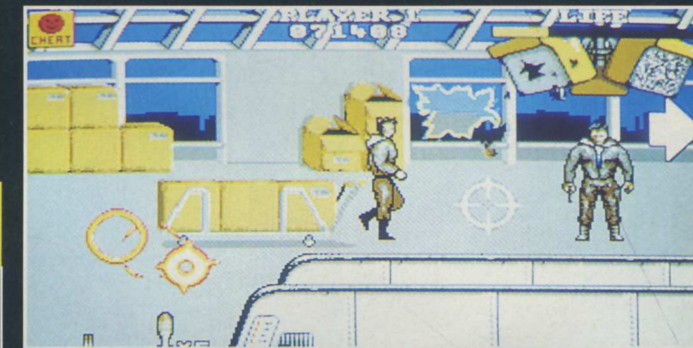


Le second niveau est une course contre la montre. Il y a moins d'obstacles mais il y a plus de terroristes. Vous devez le terminer très rapidement faute de quoi l'antenne radar sera détruite. Le troisième niveau se passe près de l'avion: vous devez empêcher des terroristes de libérer le général, et il faut faire attention de ne pas toucher l'avion. Des porteurs de bagages et les employés habituels d'un aéoroport compliquent nettement l'action. Le niveau quatre est légérement différent des autres par le fait que l'action est vue du mobile des neiges de Macclane alors qu'il est embringué dans une folle poursuite.

Pour corser le tout, il y a plein de petits jeux dans le jeu comme le fait de faire marcher votre émetteur, la prise et la comparaison d'empreintes digitales, ce dernier étant un véritable petit jeu en lui-même. Sur 16 bits, des séquences digitalisées du film avec les paroles seront utilisées.

ST, PC, AMIGA







COCONUT

LE MEGA CD EST LA !

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Mo Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE

MATERIEL ET ACCESOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE	1190
MEGA CD NOUS CONSULTER	
ADAPTATEUR CART. JAPONAISES	99
JOYPAD	149
COMPETITION PRO	240
ARCADE POWER STICK	379
CABLE PERITEL	150
ALIMENTATION 9V 1,5A	190

NOUVEAUTES A PARAITRE

JUJU (TOKI)
SPEEDBALL
TECMO WORLD CUP SOCCER
TERMINATOR
WANI WANI WORLD

AUTRES TITRES

ALIEN STORM	395
BATMAN	449
BATTLE MASTER	449
CENTURION	475
DAHNA	490
DECAP ATTACK	475
DEVIL CRUSH	475
DONALD DUCK / QUACKSHOT	445
DOUBLE DRAGON II	460
F1 CIRCUS	495
F1 GRAND PRIX	495
F22 INTERCEPTOR	495
FAERY TALE	475
FANTASIA	425
FIGHTING MASTER	449
IMMORTAL	545
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	475
KABUKI SOLDIER	445
LAKERS VS CELTICS	475
MARIO LEMIEUX HOCKEY	490
MERCS	449
MICKEY	390
MONACO GRAND PRIX	395
NHL HOCKEY / EA HOCKEY	475
OUTRUN	445
PGA TOUR GOLF	475
ROBOCOD	449
SHADOW OF THE BEAST	495
SONIC	395
SPIDERMAN	425
STREET OF RAGE	445
THUNDERFORCE III	449
TOE JAM AND EARL	490
UNDEADLINE	495

NEC

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290
CORE GRAFX + 1 JEU	999
GT TURBO + 1 JEU	2490
SUPER CD ROM + 1 CD	2890
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD	3790
ALIMENTATION 9V 1A	150
ALIMENTATION 9V 1,5A	190
ALIMENTATION GT TURBO 7V	120
SACOCHE TRANSPORT GT	225
QUINTUPLEUR	190
JOYPAD	290

NOUVEAUTES A PARAITRE

SHADOW WARRIOR
MAGICAL CHASE
SUPER WATER BOMB
PARODIUS
SUPER CD FORGOTTEN WORLDS
SUPER CD SHADOW OF THE BEAST
VALIS LEG OF FANTASM SOLDIER

AUTRES TITRES

AVENTURE ISLAND	349
BOMBER MAN	340
CD SPRINGGAN	390
DORAEMON II	390
DRAGON EGG	390
DRAGON SABER	399
F1 CIRCUS 91	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FINAL SOLDIER	390
GRADIUS	399
HIT THE ICE	390
JACKIE CHAN	390
LEGEND OF TOMNA	390
NINJA SPIRIT	390
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	390
RACING SPIRIT	390
RAIDEN	399
S C I CHASE HQ II	390
SALAMANDER	390
SG 1941	499
SG GHOULS'N GHOSTS	499
SKWEEK	399
SUPER CD POPULOUS	399
SUPER CD PRINCE OF PERSIA	425
SUPER CD R TYPE COMPLETE	425
SUPER LONG NOSE GOBLIN	390
TIME CRUISE II	399

FAMICOM

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE FAMICOM JAPONAISE	2490
CABLE PERITEL+CORRECTEUR	490
ALIMENTATION 9V 1A	150

RESERVEZ DES MAINTENANT VOTRE SUPER NES OFFICIELLE LIVREE AVEC SUPER MARIO IV POUR 1490 F SEULEMENT !

JEUX JAPONAIS

ACTRAISER	590
ARTHUR QUEST	690
AUGUSTA GOLF	590
CASTLEVANIA IV	690
F ZERO	590
FINAL FIGHT	690
GOEMON FIGHT	690
JOE AND MAC	690
PILOT WINGS	590
SUPER MARIO WORLD	590
SUPER R TYPE	590
ZELDA III	690

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325
ALIEN STORM	345
BUBBLE BOBBLE	295
DONALD DUCK	345
DOUBLE DRAGON	345
GOLDEN AXE WARRIOR	345
HEAVY WEIGHT CHAMP	345
INDIANA JONES	345
MERCS	345
MICKEY MOUSE	345
MOONWALKER	345
POPULOUS	295
PSYCHIC WORLD	295
PSYCHO FOX	325
SEGA CHESS	395
SONIC	345
SPIDERMAN	345
SUPER KICK OFF	345
SUPER MONACO GP	345
WONDERBOY III	345
WORLD CLASS LEADERBOARD	295
WORLD CUP ITALIA 90	295

GAMEBOY

MATERIEL ET ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO	195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE	195
LOUPE	140
ILLUMINATOR	140
LIGHBOY (LOUPE ECLAIRANTE)	195

JEUX JAPONAIS

BATTLE TOADS	269
BLADES OF STEEL	269
BUBBLE BOBBLE	269
BURAI FIGHTER	269
CASTELVANIA II	269
DOUBLE DRAGON II	269
DUCK TALES	269
MARBLE MADNESS	269
MEGAMAN	269
POPEYE II	269
PUNISHER	269
ROBOCOP II	269
ROGER RABBIT	269
THE SIMPSONS	269
TORTUES NINJA II	269

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO	2990
NEO GEO + MAGICIAN LORD	3490
MANETTE NEO GEO	390
MEMORY CARD	190

NOUVEAUTES A PARAITRE

FATAL FURY
ROBO ARMY
SOCCER
THRASH RALLY

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL	1490
ASO II	1390
BLUE'S JOURNEY	1290
BURNING FIGHT	1390
CROSSED SWORDS	1490
EIGHT MAN	1490
KING OF THE MONSTERS	1390
MAGICIAN LORD	1290
SENGOKU	1390

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK	390
BAD DUDES	430
BATMAN	430
BATTLE OF OLYMPUS	390
BUBBLE BOBBLE	330
BURAI FIGHTER	330
CAPTAIN SKYHAWK	390
DEFENDER OF THE CROWN	430
DOUBLE DRAGON II	430
DRAGON'S LAIR	430
DUCK TALES	390
GOAL	430
GREMLINS II	430
MEGAMAN II	430
ROBOCOP	430
SHADOW WARRIOR	390
SIMPSONS	390
SOLSTICE	390
SUPER MARIO BROS III	430
TOP GUN 2NDE MISSION	430
TURBO RACING	390
WWF CHALLENGE CATCH	390

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR	990
ADAPTATEUR SECTEUR 9V 1A	150
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	195

JEUX

ALESTE	340
AX BATTLER	265
BASEBALL 91	245
DONALD DUCK	260
GALAGA	265
GG SHINOBI	245
HEAVY WEIGHT CHAMPION	290
JOE MONTANA FOOTBALL	345
MAGICAL HAT	295
MAPPY	245
MICKEY	245
MONACO GP	245
NINJA GAIDEN	260
SONIC	260
SPACE HARRIER	265
WALL OF BERLIN	265
WONDERBOY	215

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE ____________________
CODE POSTAL ____________________
Tél ____________________
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... **+25F**
*** TOTAL à payer :** ....

Réglement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **Mandat -lettre**

☐ **Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)**

IAN HADLEY :

INTERVIEW : DERECK DELA FUENTE

Joy - Ian Hadley, qui es-tu?

Ian Hadley - J'ai commencé dans ce business en acceptant d'aider un vieil ami à lancer une compagnie d'édition de jeux, à Chicago. C'était Mindscape, en 1984, qui ensuite devint Mindscape International et fusionna avec Software Toolworks, bien qu'elle reste mieux connue en Europe sous le nom de Mindscape. Quand Mindscape à Chicago réduisit son équipe de développement pour se consacrer principalement à l'édition, je suis parti et j'ai formé Pixel Production à Chicago. Bob Jacob, avec qui j'avais précédemment travaillé, voulait monter un groupe de développement en Irlande pour introduire Cinemaware en Europe et il m'a demandé de rentrer à la maison (je suis originaire d'Ecosse, c'est pratiquement chez moi) et de monter la société. Je l'ai fait et Cinemaware Ireland était née. Malheureusement, elle a disparu avec le reste de Cinemaware, mais des cendres naquit Pixel Productions Ltd, qui, ultérieurement, devint Gremlin Graphics (Ireland) Ltd, quand Ian Steward et James North-Hearn de Gremlin Graphics virent notre potentiel et suggérèrent un mariage d'intérêts.

Joy - Vous vous appelez donc Gremlin Graphics Ireland; quels sont vos liens avec Gremlin? Vous ne travaillez qu'avec eux?

IH - Le paragraphe précédent raconte à peu près toute l'histoire. Pour le moment nous produisons exclusivement pour Gremlin mais ce n'est pas une règle stricte. Nous avons aussi fait un travail de promotion pour RTE, qui est l'équivalent irlandais de la BBC (la chaîne de télé nationale anglaise). Nous voulons développer nos activités de programmeurs indépendants et il n'y a rien dans notre contrat avec Gremlin qui nous en empêche; cependant, Gremlin est notre éditeur européen privilégié, et nous leur soumettons toujours nos projets en priorité. Nous sommes avantagés par ce contrat car ils sont les éditeurs les plus motivés du moment.



Joy - Tu as travaillé avec Cinemaware US. Penses-tu que le marché européen des jeux est très différent du marché US?

IH - Je pense que oui, et pour de nombreuses raisons. En Europe, la presse joue un rôle impressionnant dans le marketing des jeux. Aux Etats-unis, l'autre grand marché qui me soit familier, il n'y a pratiquement aucune influence de la part des magazines, l'influence majeure venant de la publicité. D'un autre côté il y a un large réseau d'utilisateurs télématiques qui, par le bouche à oreille et par d'autres moyens ont tendance à découvrir rapidement ce qui est bon et ce qui ne l'est pas.

Joy - Es-tu programmeur toi-même? Si oui, qu'as-tu programmé?

IH - J'ai été programmeur il y a plusieurs dizaines d'années, avant même que n'existe une industrie du jeu vidéo, quand programmer un ordinateur ne signifiait bien souvent que traiter des masses de données financières (c'était pas très drôles, mais ça pouvait s'avérer intéressant de temps à autre). Depuis que je suis dans ce métier, j'ai participé à des projets comme "The MacVentures" comprenant DejaVu, Uninvited et Shadowgate. Balance of Power était un autre produit dans lequel j'ai été très impliqué; en fait, c'est moi qui ai fait l'adpation sur Apple IIGS de la version 1990.

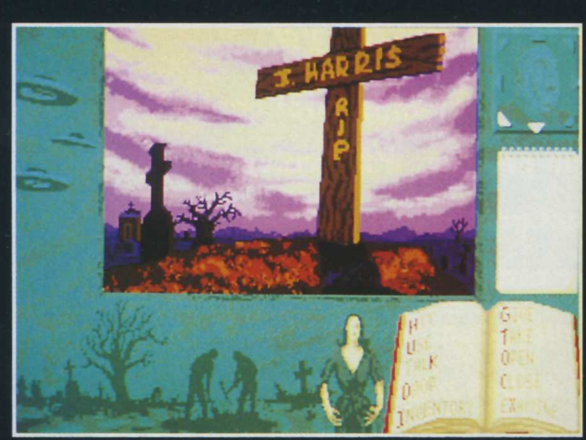
Elle a remporté le titre de meilleur programme du mois décerné par le magazine A+, mais comme le GS n'a jamais connu le succès de l'Apple IIe, le produit n'a jamais remboursé les frais de développement...

Joy - Vous avez donc créé une structure en Irlande. Les membres sont-ils connus dans le milieu ou pas?

IH - La plupart des membres ici à Gremlin Ireland sont nouveaux dans la profession. John McLaughlin qui est le superviseur de la programmation a été le créateur de TV Sports Basketball pour Cinemaware sur la console TurboGraphix NEC. Nos artistes et nos animateurs ont été choisis parmi les professionnels des ateliers d'animations parce que nous cherchions à obtenir la même qualité que dans des dessins animés. Nous étions constamment limités par le hard, mais je voulais que les animateurs ne le sachent pas, qu'ils travaillent sans se préoccuper des éventuelles limitations. De toutes façons, les limitations, on va continuer à se les coltiner, dans la mesure où on va continuer à développer des jeux sur disquettes; mais on veut rester dans la course au CD-Rom.

Joy - Votre premier produit sera donc "Plan 9". Quel est le scénario du jeu?

INTERVIEW EXCLUSIVE !

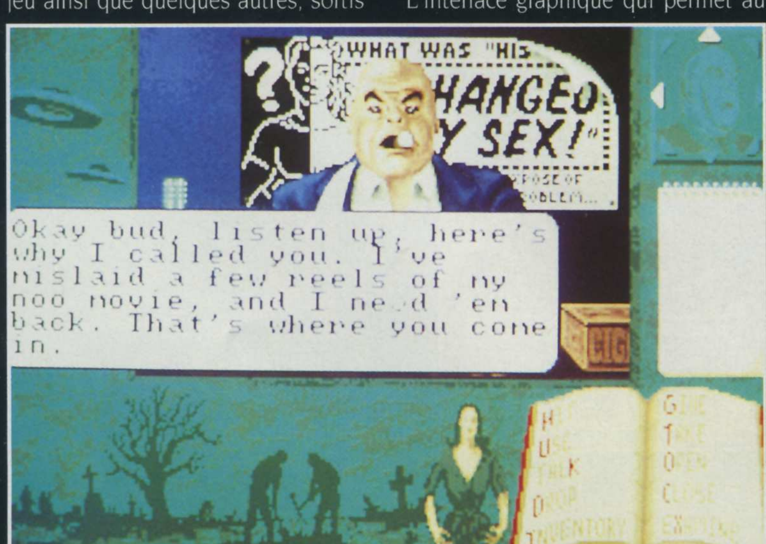




IH - Dans le scénario de Plan 9, le joueur assumera le rôle d'un détective privé. Son client est un producteur de films de série B à l'allure peu engageante. Son devoir sera de retrouver les bobines manquantes du film "Plan 9 from outer space". Tout joueur astucieux sera amené à s'interroger sur les motivations de ce producteur dès le tout début de la partie, mais "business is business", comme on dit dans le métier de privé. La partie progresse au fur et à mesure que le joueur explore cet univers en relevant des indices et en acquérant des informations et des objets pour parvenir jusqu'aux bobines manquantes. Seules les véritables bobines de "Plan 9" sont utiles, car il y en a des bidons dans le tas. Finalement, le joueur devra faire le tour de la planète pour réussir, et devrait en savoir beaucoup plus à propos des films de série B une fois le jeu fini. Les personnages du film en question peuplent le jeu ainsi que quelques autres, sortis tout droit des films de série B. Il y a des erreurs délibérées dans la continuité du jeu, des personnages louches, des décors branlants et une foule d'autres aspects très amusants. Nous nous sommes inspirés de toute la culture des séries B et avons essayé de l'incorporer au jeu. Le résultat n'est cependant pas une série B. Nous avons tenté de suivre les leçons de Steven Spielberg qui en prenant les personnages des films bidons du samedi après-midi a réussi à créer Indiana Jones.

Joy - On a comparé ce jeu à un produit Sierra. Le mode de contrôle sera-t-il en texte ou par icônes? Avez-vous écrit un interpréteur syntaxique?

IH - J'ai participé aux tout premiers jeux d'aventure textuels, mais ce n'est pas ce dont je suis le plus fier. J'ai juré de ne plus jamais être entraîné dans la création de jeux demandant le recours d'un interpréteur syntaxique. L'interface graphique qui permet au joueur de faire son choix parmi un très grand nombre de possibilités est de beaucoup moins frustrante, c'est donc le modèle que nous avons adopté, avec cependant quelques variations. Il n'y a aucun produit sur la marché comparable à celui-là, bien que Monkey Island s'en rapproche. En fait, il est assez original, dans son concept.



Joy - Y a-t-il d'autres nouveautés dans ce jeu?

IH - Oui, bien sûr. Sans dévoiler tous nos atouts, je peux vous dire que nous avons inventé des algorithmes de compression fantastiques qui nous permettent d'intégrer de véritables scènes du film dans le jeu. Cela ajouté au travail graphique de Phil Plunkett, ce qui en dit assez long.

Joy - Il est donc basé sur le film, mais avez-vous vraiment collé au scénario?

IH - Non, nous ne l'avons pas fait. A dire vrai, si nous avions suivi le scénario le jeu n'aurait duré que dix minutes. Ce n'est pas Autant en Emporte le Vent II!

Joy - Etait-ce votre propre idée ou venait-elle de Gremlin?

IH - L'idée de départ venait d'un des membres de Gremlin. Il voulait faire un produit basé sur un film plus que médiocre et Plan 9 se révéla être le bon. Le développement du jeu et l'élaboration du scénario venaient de nous mais ils sont le résultat d'une étroite collaboration entre nous et l'équipe de Gremlin UK.

Joy - Merci. Tu viens boire un coup?

IH - Ouais. Mais pas trop longtemps, j'ai des disquettes à formater.

EXCLUSIF

IMPRESSIONS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Ce petit éditeur britannique existe depuis maintenantbientôt quatre ans et à chaque nouvelle sortie, ils bénéficient d'un peu plus d'attention de la part des médias. Leurs début furent humble et leurs premiers jeux loin d'être impressionnants, mais grâce à une équipe réduite et des dirigeants experts, ils sont parvenus à survivre. Presque tous leurs programmes étaient basé sur la stratégie et à partir de Rorke's Drift, ils ont peu à peu pris une place non négligeable sur ce marché. Leurs jeux n'ont pas la sophistication des SSI, par exemple, ni les graphismes d'un Populous; à tel point d'ailleurs que lors de leurs débuts, les gens ne regardaient même pas leurs jeux, trop pauvres graphiquement, et passaient à côté de trésors. Seuls les acharnés de stratégie parvenaient à surmonter ce handicap. Mais tout change, et aujourd'hui Impressions ont des bureaux somptueux au cœur de Londres. Leurs trois prochains programmes semblent d'ores et déjà promis à un beau succès. Bien qu'ils soient encore à un stade préliminaire, on peut déjà parier qu'ils produiront quelques remous. Les programmeurs originaux ayant fini par écrire des routines graphiques balaises et s'étant associés à des spécialistes en intelligence artificielle et de nouveaux graphistes, on peut dire que c'est une boîte qui ne manque pas d'expérience.

SAMOURAI, THE WAY OF THE WARRIOR



i IMPRESSIONS

Samuraï est un nouveau jeu de conquête qui combine la planification stratégique d'une grande campagne avec la subtilité de la gestion des combats au corps-à-corps. La partie stratégique consiste à assurer le financement des armées, les renforcements (il ne faut pas laisser de zones faibles où l'ennemi pourrait s'infiltrer), et la recherche de zones faibles chez l'ennemi (pour s'infiltrer, échange de bons procédés). La partie de combats individuels utilise une version améliorée du déjà célèbre gestionnaire de figurines d'Impressions. Les armées de chaque camp sont constituées d'une grande diversité de combattants, parmi lesquels





des samouraïs (à cheval et à pied), des archers, des lanciers, etc. Tous sont dessinées dans les plus grands détails afin de pouvoir les distinguer les uns des autres. Au début du jeu, les joueurs se voient attribuer un territoire: chaque ville ou village qui se trouve à l'intérieur possède ses richesses propres et rapporte de l'argent. On utilise cet argent pour acheter des unités de combat, puis pour renforcer ses armées au cours du jeu. Le panneau de contrôle permet de choisir parmi les nombreuses formations d'attaque et on s'aperçoit rapidement qu'il faut user parcimonieusement de ses ressources. L'interface est d'ailleurs particulièrement bien choisie, puisqu'à chaque choix que vous effectuez, il vous est présenté une représentation visuelle de ce choix; par exeple, les formations sont représentées par des pointillés qui indiquent les emplacements des divers corps d'armée, etc. L'icône de personnage permet de passer du mode individuel au mode global (qui est représenté par deux bonshommes), un sac de bouffe permet de nourrir les armées. De plus, le programme utilise un système de génération automatique pour avoir un terrain de bataille immense! La sortie est prévue pour le mois d'avril sur PC (256 couleurs), St et Amiga.

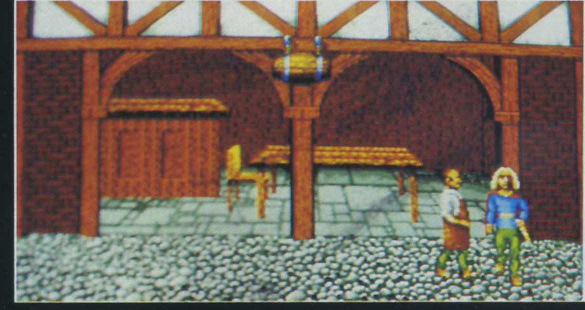


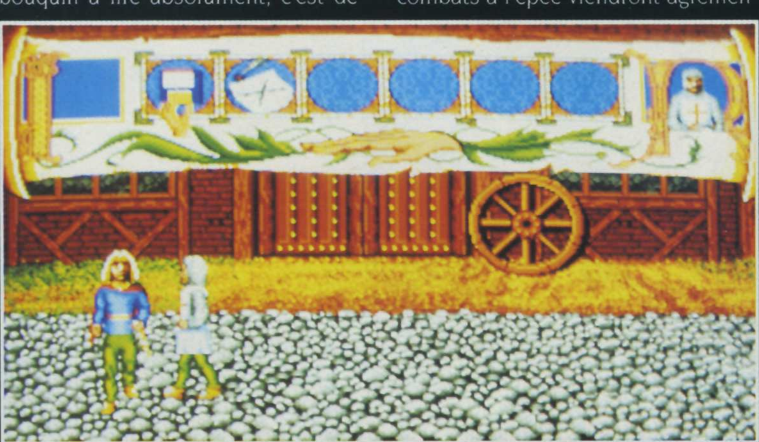


THE HAND OF ST JAMES

Voici un jeu qui diffère un peu des productions habituelles d'Impressions: un jeu d'aventure qui se déroule au début du seizième siècle. Vous jouez le rôle d'un personnage qui ressemble beaucoup à Robin des Bois, mais qui est en fait un détective. L'abbé d'un monastère important (mais secret) vous a convoqué pour découvrir qui a tué l'un de ses moines, et retrouver une relique d'une importance inestimable qui a été dérobée: la main de Saint James. Tout à fait entre nous, si l'action s'était passée en Ligurie en 1327, j'aurais juré que l'intrigue était nettement inspirée du Nom de la Rose (qui est un bouquin à lire absolument, c'est de Umberto Eco, vous pouvez aussi voir le film de Jean-Jacques Annaud).

Visuellement, cette aventure détectivesque est impressionnante. Les sprites des principaux protagonistes de l'affaire sont gros et parfaitement animés. L'interaction s'effectue par le biais de la souris et pour parler aux autres personnages, des menus sont proposés, présentant un choix de phrases nécessaires pour mener à bien un interrogatoire. Il n'y a rien à taper directement au clavier. Mais il y a aussi de l'action et des séquences de combats à l'épée viendront agrémenter les réflexions tortueuses pour résoudre les diverses énigmes qui parsèment le jeu. Une nouvelle technique a été utilisée pour programmer le jeu, ce qui conduit à une interface utilisateur très conviviale. Pour se déplacer, il suffit d'indiquer une des quatre directions possibles au personnage, qui peut passer derrière certains objets ou derrière le décor. En vous baladant dans le vieux village, vous rencontrerez des gens, et en cliquant en haut de l'écran vous ferez apparaître des menus permettant de converser avec eux, de déterminer vos actions en cas de bataille, de sauvegarder la partie, etc. Vous devrez explorer des maisons immenses, entrer dans des tas de pièces, ramasser des objets et de manière gé-







THE HAND OF ST JAMES suite

nérale mettre à jour le monstrueux complot qui secoue l'abbaye et le village (et il ne s'agit pas de l'existence d'un hypothétique tome 2 du "traité de comédie" d'Aristote). Des passages secrets, des rats, divers animaux et même des méchants viendront vous empester la vie et vous défier. Le mélange de réflexion et d'arcade attirera tout autant les agités de la manette que les passionnés d'aventure. La version PC aura des graphismes VGA alors que l'Amiga aura 32 couleurs et le ST, 16. Un système d'aide en ligne viendra faciliter la tâche aux débutants et le tout sera réhaussé par des effets sonores et des musiques qui donneront au jeu une touche oppressante.

DISCOVERY - SUR LES PAS DE CHRISTOPHE COLOMB

C'est le jeu le plus impressionnant du lot. Cette année, comme vous l'avez peut-être remarqué, nous célébrons un certain Christophe Colomb; déjà, les éditeurs sautent sur l'occasion pour nous présenter leur mouture de l'événement. Le but du jeu est simple: vous êtes Christophe Colomb, vous vous ennuyez un peu, et vous vous dites: "tiens, si j'allais faire un peu de bateau?".

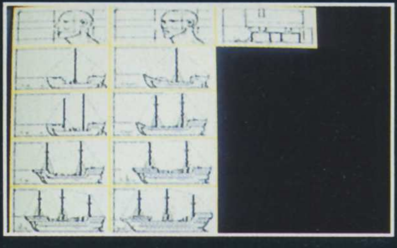
Au début du jeu, on vous présente une carte qui représente tout le monde connu. Bien évidemment, vu du vingtième siècle, il en manque un sacré morceau. Et c'est là que l'affaire se complique, car vous jouez contre l'ordinateur, qui va non seulement essayer de tout découvrir avant vous, mais en plus va tenter de s'approprier vos terres. Ce sont les ingrédients mêmes qui ont fait la gloire de Populous et Powermonger qui sont ici réutilisés, mais dans un style tout à fait particulier. Lorsque vous découvrez une terre, vous devez installer des gens, construire des habitations et coloniser au maximum. Il faut nourrir les habitants en cultivant la terre, etc. Tout cela peut sembler familier, mais le jeu le traite de manière très originale. Une fois que vous êtes satisfait de votre territoire, vous repartez en conquérir d'autres. Certains sont d'ailleurs déjà occupés, par exemple par des indiens, qui, selon

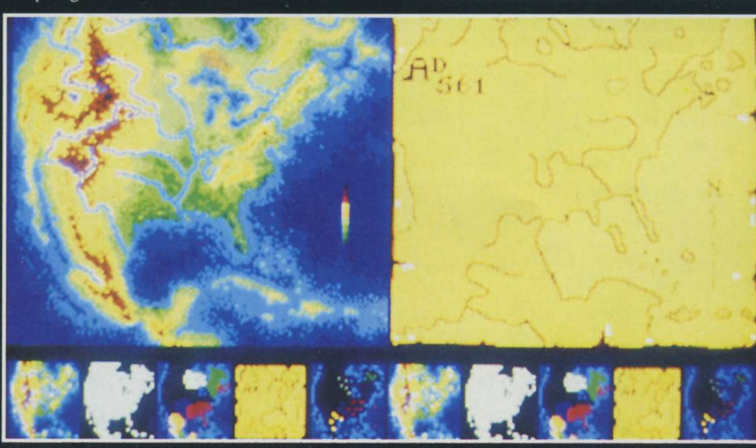


votre force, prendront peur et iront voir ailleurs si j'y suis. Vous avez de l'argent pour parer à l'essentiel, mais vous devez aussi prévoir des attaques surprises qui vous obligerontà vous replier sur un de vos territoires, afin de prévenir toute attaque ultérieure, et aussi de rassembler vos forces. Les messages indiquant un danger imminent apparaissent régulièrement à l'écran. Toutes les actions ne sont pas en temps réel, mais lorsque vous quittez un territoire, les habitants continueront à cultiver leurs champs, à bâtir et à s'entretenir, mais ils ne feront pas de progrès considérables sans vous.

S'ils sont attaqués, un message vous préviendra.

C'est un jeu de stratégie avec une zone de jeu énorme (en fait, le monde se construit à mesure que vous progressez). Les différentes opérations s'effectuent via un panneau de contrôle sur le côté de l'écran, très facile à comprendre et à utiliser. Affrétez vos vaisseaux, lancez-vous à la conquête du monde et profitez-en pour apprendre un peu l'histoire (car un mode multimédia permet de reliez les différentes phases du jeu aux événements historiques de l'époque). Il y a même des raccourcis clavier pour prendre ses décisions plus rapidement... Le jeu sortira aux alentours du mois de juin.



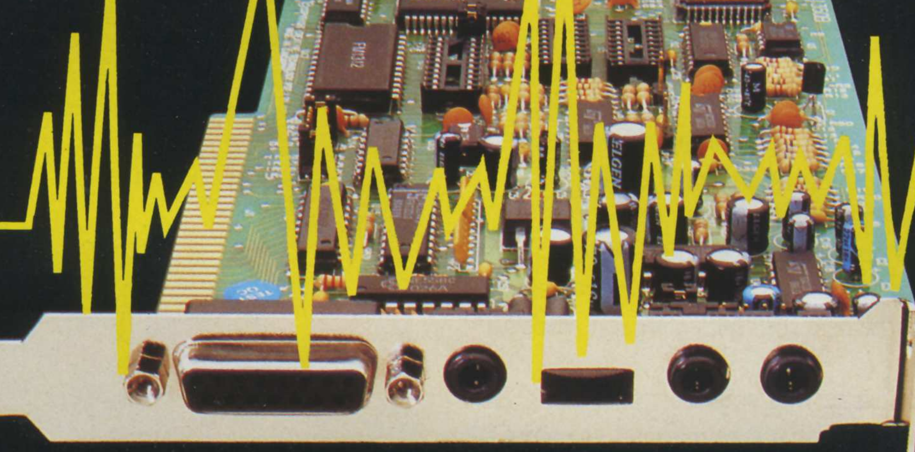




SOUND BLASTER

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

BRISEZ LE MUR DU SON PC



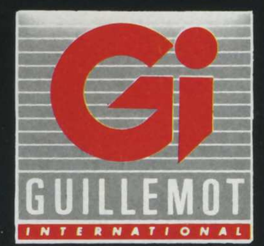
COMPATIBLE AVEC DE TRES NOMBREUX LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE

avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick





- Logiciels inclus :

SB Talker/Dr Sbaitso - Synthétiseur vocal
Voxkit - Digitaliseur de sons
Talking Parrot - Perroquet animé
FM Intelligent Organ - Logiciel musical
Jukebox - Programme d'application sous Windows 3.0

- Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.

Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71
Fax : 99 08 94 17

Standard Version 2.0

Sound Blaster est une marque de CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).

Merci de me faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER Standard ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Mme.M. ....
Adresse .... Société ....
CP .... Ville ....
Tél ....

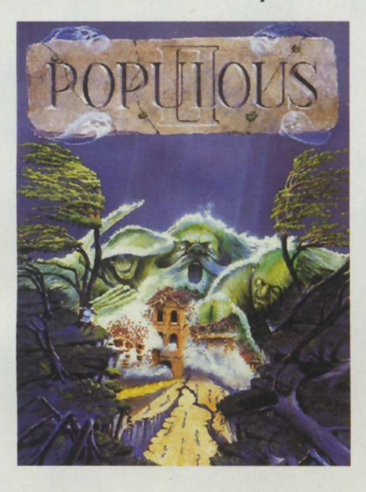
Coupon à retourner à :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200
LA GACILLY

LES DIEUX SONT DE RETOUR: PREPAREZ-VOUS A DESCENDRE AUX ENFERS



Populous II™ est arrivé et avec lui, la concrétisation de vos rêves les plus fous - et davantage encore.

Tremblements de terre, volcans, cyclones, marécages



Disponible dès la fin décembre pour Amiga et ST.

meurtriers, bref toutes les catastrophes naturelles les plus dévastatrices que connaisse l'homme, et en prime quelques désastres qui lui sont encore étrangers.

Cette fois, vous vous retrouvez dans la Grèce Antique. Là, en tant que l'un des fils de Zeux lui-même, votre but sera de devenir immortel pour mériter votre place à ses côtés dans son palais au sommet de l'Olympe.

Mais, ne croyez surtout pas qu'il va vous faciliter la tâche. Bien au contraire, il va vous livrer un combat sans merci et va même faire appel à 32 de ses divinités les plus puissantes pour déjouer vos ambitions.

Concevez vos propres villages sophistiqués, ornés de demeures somptueuses, de voies majestueuses bordées d'arbres. Erigez les remparts de la ville pour la protéger contre les pluies de feu, les typhons, les coups de foudre et contre de nouveaux monstres, particulièrement machiavéliques, comme la très fourbe Hélène de Troie, qui conduit les hommes à leur perte par sa seule beauté.



Populus I I vous offre 1000 mondes à conquérir, 1 mégaoctet de graphiques, 5000 animations, des dizaines d'effets de son inédits et une partition musicale éblouissante.

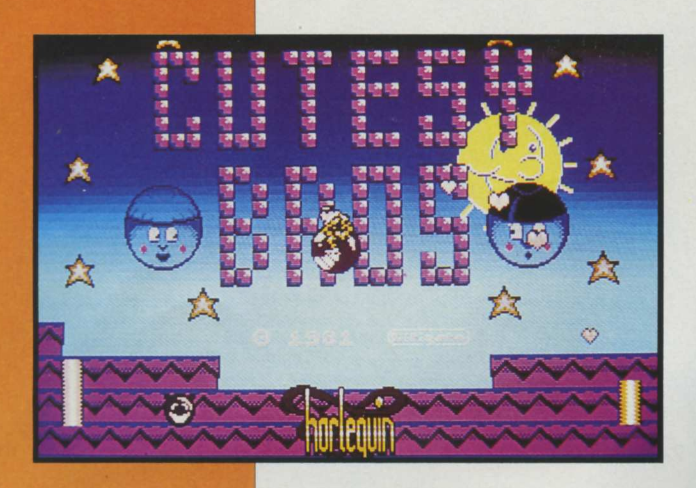
Pour marquer son lancement, vous pouvez également collectionner des T-Shirts, des tasses, des disques de données et des livres d'énigmes interactifs, inspirés du Monde de Populous II, que vous trouverez chez tous les détaillants qui participent à l'opération.

















news • previews

HARLEQUIN

preview sur AMIGA-ST Editeur : GREMLIN

Nous avons déjà parlé de ce jeu il y a quelques numéros mais il a été largement remanié depuis, à la fois esthétiquement et au niveau du mode de jeu lui-même. C'est un énorme jeu de plates-formes, mais plus rapide que n'importe lequel de sa catégorie, et avec tellement d'options que les programmeurs ont dû ajouter une fonction de sauvegarde des parties en cours de jeu. Avec un scrolling sur les 8 directions et un décor de fond qui change en permanence, ça pourrait bien être le meilleur jeu d'arcade de l'année pour Gremlins... Au moins pour l'instant, en tous cas. Il y a 23 niveaux, parmi lesquels "Clock Tower", "Flight of Fancy", "Jugglers", "Bomb Run", "Jigsaw Puzzles", etc. On ne s'ennuie jamais. L'interaction avec le décor de fond a été rajoutée, depuis la dernière fois, histoire de compliquer un peu les choses et ajouter un facteur surprise. Le but d'Harlequin est de réunir les quatre morceaux du cœur de Chimerica, qui sont bien évidemment dispersés un peu partout. Mais il y a un grand nombre d'habitants inamicaux qui détestent qu'on les dérange et qui pour se venger vont essayer de faire du mal au pauvre Harlequin ou de le freiner dans sa progression. Mais heureusement, il est plein de ressources et il peut effectuer un très grand nombre d'actions, parmi lesquelles le fait de courir extra-vite pour pouvoir sauter les larges précipices, l'habileté à grimper à la corde, le fait de pouvoir faire des dérapages contrôlés lorsque le terrain est trop glissant, etc. Certains objets peuvent être ramassés, soit pour refaire le plein d'énergie, soit pour pouvoir obtenir un mode "continue" après le Game Over habituellement fatal. Pour cela, deux icônes représentent, l'une la barre d'énergie, l'autre un visage qui se remplit si vous avez l'option Continue. Le côté ingénieux du jeu, c'est qu'il y a des tonnes d'actions que vous pouvez effectuer mais qui n'ont pas d'effets immédiats. Ce n'est que plus tard, alors que les choses commencent à se gâter, que l'on regrette de ne pas avoir actionné tous les leviers. Les boîtes à ressort sont de la plus grande importance pour Harlequin, car, à l'intérieur, se trouvent des tas d'objets fort utiles pour mener le jeu à bien: des parapluies qui permettent de ne pas s'écraser au sol lorsqu'on saute de trop haut, mais qui réclament une précision démoniaque, des "bottes de sept lieues" pour sauter plus haut et plus loin et aussi pour écraser les ennemis, genre Mario, des poissons pour voyager sous l'eau, des feux d'artifice pour gagner de la puissance supplémentaire (si on en ramasse quatre, ils explosent autour d'Harlequin, lui assurant l'invincibilité pendant quelques secondes), et des cœurs qui fournissent des missiles à longue portée. Il peut aussi changer de forme physique. Voilà où on en est, mais à l'heure où vous lisez ces lignes, Gremlin est encore en train d'en ajouter!







INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

preview sur PC, ST, AMIGA Editeur : EMPIRE

Ça fait longtemps qu'on n'avait pas vu un nouveau jeu d'épreuves sportives, mais cette lacune sera bientôt comblée par Empire. Si vous vous rappelez les Summer et Winter Games d'US Gold/Access, et si vous aviez aimé ça à l'époque, ceux-là vous plairont certainement. Dans chacune des épreuves il y a un grand choix de facteurs de difficulté, de sorte que la longévité du programme est largement assurée, étant déjà assez difficile dans le mode le plus simple. Dans le saut d'obstacle, quatre niveaux de difficulté vous permettront de tester vos qualités à ce noble sport. Vous êtes à la place du jockey et tout ce que vous voyez du cheval, c'est sa tête. En haut de l'écran, se trouvent trois rectangles, dans les deux premiers sont les obstacles que vous devrez sauter et le troisième est une vue d'ensemble de la course. Une flèche rouge vous indique la direction que vous devez prendre et, lorsqu'après avoir suffisamment agité le joystick vous êtes parvenu devant l'obstacle, l'appui sur le bouton fire vous fera sauter. Si vous touchez la barrière, vous le verrez à l'écran. C'est une épreuve contre la montre, qui n'est pas si simple qu'il paraît.
Ensuite, vous enfilez votre maillot pour l'épreuve de plongée. La piscine comporte trois plongeoirs. Le système de contrôle du plongeur est assez unique, car pour exécuter les doubles salto arrière et les sauts de l'ange il faut à la fois surveiller un petit compteur et suivre le parcours d'une petite boule grise avec votre propre boule blanche que vous déplacez au joystick. Cela peut paraître un peu compliqué mais une fois qu'on a maîtrisé la technique, ça devient extrêmement amusant. Si vous êtes vraiment mauvais, et un peu sadique, vous aurez la joie de voir votre plongeur se prendre un plat monstrueux sur le dos. Les points sont attribués par l'ordinateur. Dans l'épreuve de nage on a droit à l'ensemble du répertoire. La brasse papillon est particulièrement amusante. Il faut agiter frénétiquement le joystick mais dans un ordre très particulier, et surveiller l'air et les barres d'énergie afin de nager avec aisance et style. Les trois niveaux de difficulté sont vraiment différents, alors au début choisissez National (facile) pour obtenir des résultats. Le principe qui consiste à déplacer le joystick pour lancer le bras et à appuyer sur fire pour respirer est bien pensé. Tout comme la manière dont on peut surveiller ses concurrents car chaque couloir scrolle à la vitesse du nageur qui l'occupe et affiche leur position tous les dix mètres. Dans l'épreuve cycliste vous pouvez concourir sur 1000 ou 2000 mètres en course ou en sprint. Ici il faut du doigté tout autant que de la vitesse. La course est représentée en 3D. Les objets vectoriels sont très impressionants, et l'on glisse sur un circuit petit et très incliné. On voit la scène de deux points de vue différents: le premier vu des yeux même du coureur, et le second vu de la foule. Dans le ball-trap vous aurez enfin l'occasion d'utiliser votre souris. Sur un décor de montagnes et de prés vous n'aurez qu'à appuyer sur le bouton gauche pour faire partir le pigeon d'argile, déplacer votre collimateur à l'écran et tirer. Vous voyez le canon de votre fusil mais c'est au collimateur qu'il faut se fier. Cette épreuve est si rapide que vous aurez besoin d'un œil acéré et de réflexes d'acier pour la réussir. Si vous ratez votre cible, une croix visualisera votre erreur. Le tir sur des cibles en mouvement est une autre option amusante de cette épreuve. Les cibles, semblables aux silhouettes en carton de la police, se déplacent de droite à gauche. Les silhouettes apparaissent et disparaissent, et elles peuvent être jusqu'à cinq simultanément à l'écran de sorte qu'il faut tirer vite et bien. Enfin un marathon viendra compléter cette série difficile mais passionnante d'épreuves. Jusqu'à quatre joueurs peuvent entrer dans la compétition mais dans la plupart des événements il faudra jouer chacun son tour de sorte qu'on ne se bat jamais en même temps à l'écran. Votre classement est déterminé par votre score ou votre meilleur temps.

ZIPP-KID GAMES



LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE



CONSOLES & ACCESSOIRES

LA CONSOLE MEGADRIVE OFFICIELLE 949F
ARCADE POWER STICK 379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES 99F
CONTROL PAD PRO 2 .... 125F

JEUX MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
668 SUB ATTACK	420	240	160
ABRAMS BATTLE TANK	395	220	160
AFTERBURNER II	340	190	140
ALEX KIDD	290	80	40
ALIEN STORM	395	220	160
ARCUSS ODYSSEY	395	220	160
ARNOLD PALMERS GOLF	340	250	200
BACK TO THE FUTURE III	390	160	90
BATMAN	395	220	160
BATTLE SQUADRON	340	100	50
BIMINI RUN	340	140	80
BLOCK OUT	370	150	80
BONAZA BROS	395	220	160
BUCK RODGERS	390	290	220
BUDOKAN	420	170	90
BUSTER DOUGLAS BOXING	395	290	220
CALIFORNIA GAMES	360	270	210
CENTURION	340	190	140
COLUMNS	290	170	120
COUNTDOWN TO DOOMSDAY	395	290	220
DARK CASTLE	420	170	90
DECAPATTACK	340	190	140
DEVIL CRASH	395	290	220
DICK TRACY	420	170	90
DOUBLE DRAGON II	395	220	160
DYNAMITE DUKE	340	140	80
EL VIENTO	395	220	160
ESWAT	340	140	80
F1 CIRCUS	395	220	160
F1 GRAND PRIX	395	220	160
F22 INTERCEPTOR	360	270	210
FAERY TALE	420	170	90
FANTASIA	370	210	150
FATAL LABYRINTH	290	120	70
FATAL REWIND	395	160	90
FIRE SHARK	340	140	80
FLICKY	290	120	70
GAIARES	360	210	140
GALAXY FORCE II	390	290	220
GHOST BUSTERS	340	140	80
GHOULS N' GHOSTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	190	140
GOLDEN AXE II	395	290	220
HARD DRIVIN'	395	220	160
HELLFIRE	340	140	80
IMMORTAL	395	290	220
ISHIDO	395	110	60
JAMES POND	395	220	160
JEWEL MASTER	395	160	90
JOE MONTANA	340	190	140
JOE MONTANA II	340	250	200
JOHN MADDEN	340	190	140
JOHN MADDEN II	340	250	200
JUNCTION	340	100	50
LAKERS V CELTICS	395	290	220
MARBLE MADNESS	395	290	220
MERCS	360	210	140
MICKEY MOUSE	370	320	250
MIDNIGHT RESISTANCE	390	220	150
MIGHT AND MAGIK	545	220	120
MONSTER WORLD III	340	190	140
MOONWALKER	340	140	80
MUSHA ALESTE	395	160	90
MYSTIC DEFENDER	340	140	80
NHL ICE HOCKEY	420	360	280
NINJA BURAI	395	290	220
OUTRUN	395	220	160
PAT RILEY BASKETBALL	340	140	80
PGA TOUR GOLF	420	310	240
PHANTASY STAR II	420	240	160
PHANTASY STAR III	470	270	180
PIT FIGHTER	395	290	220
POPULOUS	395	220	160
POWERBALL	360	140	80
QUACKSHOT	395	340	270
RAMBO III	265	150	110
RASTAN SAGA II	340	100	50
REVENGE OF SHINOBI	340	190	140
RINGS OF POWER	360	270	210
ROAD RASH	340	250	200
ROBOCOD	360	210	140
ROLLING THUNDER II	395	290	220
SHADOW DANCER	420	240	160
SHADOW OF THE BEAST	395	220	160
SHINING AND THE DARKNESS	395	220	160
SONIC THE HEDGEHOG	340	250	200
SPACE INVADERS	340	140	80
SPEEDBALL II	395	160	90
SPIDERMAN	370	210	150
STARFLIGHT	545	220	120
STREET SMART	385	220	150
STREETS OF RAGE	340	250	200
STRIDER	420	240	160
SUPER HANG ON	340	140	80
SUPER MONACO GP	340	250	200
SUPER REAL BASKETBALL	340	140	80
SUPER VOLLEYBALL	340	140	80
SWORD OF VERMILLION	545	400	300
THUNDERFORCE III	395	220	160
TECHMO WORLD SOCCER	395	290	220
TERMINATOR II	390	330	260
TOEJAM AND EARL	395	220	160
TOKI	340	250	200
TRUXTON	340	190	140
ULTIMATE QIX	340	140	80
VALIS III	390	160	90
WINGS OF WOR	395	220	160
WONDERBOY III	340	140	80
WORLD SOCCER	290	170	120
WRESTLE WAR	395	290	220
ZOMBIE HIGH	395	290	220

NINTENDO SUPER NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE SUPER NES 1990F

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ACTRAISER	450	260	180
ADDAMS FAMILY	450	260	180
CASINO KID II	450	260	180
CASTLEVANIA IV	450	330	250
CHESSMASTER	450	260	180
DARIUS TWIN	450	180	100
D FORCE	450	180	100
DRAKKAHEN	450	180	100
EARTH DEFENSE FORCE	400	230	160
EQUINOX	450	260	180
FACEBALL 2000	450	260	180
F-ZERO	400	230	160
FINAL FANTASY LEGEND II	500	370	280
FINAL FIGHT	450	260	180
FORMATION SOCCER	450	330	250
GUN FORCE	450	260	180
HOOK	450	260	180
JACK NICHOLAS GOLF	450	260	180
JOE AND MAC	400	300	230
LAGOON	450	260	180
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	450	330	250
LEMMINGS	450	260	180
PAPERBOY II	450	260	180
PILOT WINGS	450	330	250
POWER PUNCH II	400	230	160
RPM RACING	450	260	180
RAIDEN	450	330	250
SMART BALL	450	260	180
SMASH TV	400	300	230
SPACE MEGAFORCE	450	260	180
SPANKYS QUEST	450	260	180
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	260	180
SUPER BASES LOADED	400	230	160
SUPER BATTLE TANK	450	260	180
SUPER F1	400	230	160
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	260	180
SUPER MARIO WORLD	400	230	160
SUPER OFF ROAD	400	230	160
SUPER R-TYPE	450	260	180
SUPER WRESTLEMANIA	450	330	250
UN SQUADRON	450	330	250
XARDION	500	280	190
X-MEN	400	230	160
ZELDA III	500	370	280

ZIPP-KID GAMES
30 AVENUE ROBERT SURCOUF
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU, 60F PAR CONSOLE

NO. DE MEMBRE
NOM
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE
TEL

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 24F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO

DATE EXPIRATION

SIGNATURE

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE ACTION SET 790F
MANETTE ADVANTAGE 390F
MANETTE MAX 290F

JEUX NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOB	340	190	140
ADVENTURE OF LINK	340	190	140
BAD DUDES	400	230	160
BATMAN	400	300	230
BATTLE OF OLYMPUS	340	190	140
BAYOU BILLY	340	190	140
BIONIC COMMANDO	400	230	160
BLANK MANTA	340	190	140
BLADES OF STEEL	340	190	140
BLUE SHADOW	340	190	140
BUBBLE BOBBLE	300	230	180
BUGS BUNNY BIRTHDAY	400	300	230
BURAI FIGHTER	300	170	120
DOUBLE DRAGON	400	300	230
DOUBLE DRAGON II	400	300	230
DR MARIO	300	170	120
DOUBLE DRIBBLE	195	110	70
DUCK TALES	400	280	200
GOAL	400	230	160
GHOST AND GOBLINS	240	140	100
GHOSTBUSTERS II	340	190	140
GOLF	240	140	100
GREMLINS II	440	250	170
HUNT FOR RED OCTOBER	400	300	230
IKARI WARRIORS	300	170	120
ISOLATED WARRIOR	340	190	140
JACK NICHOLAS GOLF	400	230	160
JACKIE CHAN ACTION	400	300	230
KABUKI QUANTUM FIGHTER	340	190	140
LEGEND OF ZELDA	340	190	140
LOW G MAN	340	190	140
MEGA MAN II	400	300	230
MISSION IMPOSSIBLE	400	230	160
NORTH AND SOUTH	400	300	230
PROBOTECTOR	340	190	140
PUNCH OUT	300	170	120
RAD GRAVITY	340	190	140
RAD RACER	340	190	140
RESCUE RANGERS	400	300	230
ROBOWARRIOR	300	170	120
ROBOCOP	400	300	230
RYGAR	300	170	120
SHADOW WARRIOR	340	190	140
SILENT SERVICE	340	140	80
SIMPSONS	340	250	200
SKATE OR DIE	195	110	70
SNAKE RATTLE AND ROLL	300	230	180
SNAKES REVENGE	340	250	200
SOLAR JETMAN	240	140	100
SOLOMANS KEY	240	140	100
STAR WARS	400	300	230
STEALTH ATF	340	190	140
SUPER MARIO BROS II	340	250	200
SUPER MARIO BROS III	400	340	270
SUPER OFF ROAD	300	170	120
SUPER SPIKE V BALL	340	190	140
SWORDS AND SERPENTS	340	190	140
TOP GUN II	400	230	160
TOTALLY RAD	340	250	200
TRACK AND FIELD II	340	250	200
TURBO RACING	400	230	160
WORLD CUP	340	190	140
WORLD WRESTLING	340	190	140
WWF WRESTLING	340	250	200

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ 50F POUR LES JEUX NEUFS ET 20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARI LYNX

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA LYNX II 790F
CABLE COMLYNX 50F
SAC LYNX 190F

JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3D BARRAGE	235	180	140
720 DEGREES	235	140	100
APB	235	140	100
AWESOME GOLF	235	140	100
BASKET BRAWL	235	180	140
BILL AND TED	235	180	140
CALIFORNIA GAMES	195	80	50
CHEQUERED FLAG	235	140	100
GAUNTLET III	235	140	100
GRID RUNNER	235	140	100
HARD DRIVIN'	235	180	140
HYDRA	235	140	100
ISHIDO	235	90	60
KLAX	235	90	60
LYNX CASINO	235	90	60
MS PACMAN	195	80	50
NFL SUPERBOWL	235	140	100
NINJA GAIDEN	195	150	120
PACLAND	235	140	100
PAPERBOY	195	80	50
PINBALL SHUFFLE	235	140	100
ROADBLASTERS	235	90	60
ROBOSQUASH	195	110	90
ROBOTRON	235	140	100
STUN RUNNER	235	140	100
SCRAPYARD DOG	235	140	100
TURBO SUB	235	140	100
VIKING CHILD	235	140	100
VINDICATORS	235	180	140
WARBIRDS	195	150	120
WORLD CUP SOCCER	235	180	140
XYBOTS	235	180	140

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY	690F
LIGHTBOY	175F
BLACK CARRY ALL	150F

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	225	90	60
BATMAN	215	130	90
BATTLE BULL	225	130	100
BATTLE UNIT ZEOTH	225	130	100
BETTLEJUICE	225	130	100
BLADES OF STEEL	225	130	100
BOULDERDASH	195	120	90
BUBBLE BOBBLE	195	110	90
BUGS BUNNY II	225	170	140

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BURAI FIGHTER	195	120	90
CASTLEVANIA	195	110	90
CASTLEVANIA II	225	170	140
CHASE HQ	195	110	90
CHESSMASTER	195	120	90
CHOPLIFTER II	215	170	130
COSMO TANK	225	130	100
CURTIS STRANGE GOLF	225	170	140
CYCLE GRAND PRIX	225	130	100
DAYS OF THUNDER	225	130	100
DRAGONS LAIR	195	120	90
DYNABLASTER	195	120	90
DOUBLE DRAGON	195	120	90
DOUBLE DRAGON II	225	170	140
DR MARIO	195	120	90
DUCK TALES	235	180	140
F1 RACER	235	90	60
FINAL FANTASY	245	190	150
FINAL FANTASY ADVENTURE	245	190	150
FINAL FANTASY II	245	190	150
FORTIFIED ZONE	225	90	60
GAUNTLET II	215	130	90
GHOSTBUSTERS II	215	130	90
GOLF	195	120	90
GREMLINS II	215	170	130
HOME ALONE	225	130	100
HUNT FOR RED OCTOBER	215	130	90
JORDAN V BIRD	225	90	60
KLAX	225	90	60
MARBLE MADNESS	225	130	100
MARUS MISSION	225	130	100

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
MEGAMAN	225	130	100
MEGAMAN II	225	170	140
MICKY'S DANGEROUS CHASE	225	170	140
NAVY SEALS	215	130	90
NEMESIS	215	130	90
NEMESIS II	225	170	140
NFL FOOTBALL	225	130	100
NINJA TURTLES	215	130	90
NINJA TURTLES II	225	170	140
NINTENDO WORLD CUP	195	120	90
OPERATION C	225	170	140
PACMAN	225	90	60
PAPERBOY	195	80	50
PIPEDREAM	225	90	60
POPEYE II	225	130	100
PUNISHER	225	130	100
R-TYPE	195	120	90
ROBOCOP	215	130	90
ROBOCOP II	225	170	140
ROGER RABBIT	225	130	100
SIDE POCKET	195	120	90
SIMPSONS	225	200	170
SKATE OR DIE II	225	130	100
SNOW BROTHERS	225	130	100
SOCCERMANIA	225	170	140
SPIDERMAN	195	120	90
SUPER MARIO LAND	195	120	90
SUPER RC PRO AM	225	170	140
SWORD OF HOPE	225	130	100
TENNIS	195	120	90
WWF SUPERSTARS	225	170	140

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II	490F
MASTER SYSTEM II PLUS	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK	139F
CONTROL PAD	99F

JEUX MASTER SYSTEM

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
AFTERBURNER	275	160	110
ALEX KIDD LOST STARS	245	140	100
ALEX KIDD HI-TECH	205	160	130
ALEX KIDD SHINOBI	290	220	170
ASTERIX	375	280	210
BACK TO THE FUTURE II	255	190	150
BATTLE OUTRUN	290	170	120
BONANZA BROS	295	170	120
BUBBLE BOBBLE	245	190	150
CALIFORNIA GAMES	245	190	150
CHASE HQ	275	160	110
CHESS	345	260	200
CYBER SHINOBI	295	170	120
DANAN JUNGLE FIGHTER	235	140	100
DIE HARD II	275	210	160
DOUBLE DRAGON	290	220	170
DRAGON CRYSTAL	295	170	120
DUCK TALES	290	220	170
FLINTSTONES	290	220	170
GALAXY FORCE	290	170	120
GAUNTLET	290	170	120
G-LOC	290	220	170
GHOULS AND GHOSTS	290	220	170
GOLDEN AXE	290	220	170
GOLDEN AXE WARRIOR	295	170	120
GOLFMANIA	295	220	170
HEAVYWEIGHT BOXING	295	170	120
HEROES OF THE LANCE	300	170	120
IMPOSSIBLE MISSION	275	160	110
INDIANA JONES	290	170	120
LASER GHOST	345	260	200

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LEADER BOARD	245	190	150
LINE OF FIRE	345	260	200
MERCS	375	210	150
MICKY MOUSE	290	220	170
MOONWALKER	290	220	170
OPERATION WOLF	300	170	120
OUTRUN EUROPA	265	150	110
PACMANIA	255	150	110
PHANTASY STAR	345	200	140
PRINCE OF PERSIA	275	210	160
PSYCHO FOX	275	210	160
R-TYPE	275	210	160
RAMPART	275	160	110
RC GRAND PRIX	290	170	120
ROCKY	245	140	100
RUNNING BATTLE	295	220	170
SHADOW DANCER	345	260	200
SHADOW OF THE BEAST	310	180	130
SHINOBI	300	170	120
SONIC THE HEDGEHOG	290	250	200
SPEEDBALL	165	130	110
SPIDERMAN	290	170	120
STRIDER	295	170	120
SUPER KICK OFF	255	190	150
SUPER MONACO	295	220	170
TOM AND JERRY	290	220	170
ULTIMA IV	375	210	150
WONDERBOY	235	180	140
WONDERBOY III	290	220	170
WORLD SOCCER	240	140	100
XENON II	255	190	150

SEGA GAMEGEAR

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA GAMEGEAR	990F
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM	195F
TRANSFO	95F

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BATTER UP	200	160	130
CHASE HQ	200	160	130
DONALD DUCK	195	180	150
DRAGON CRYSTAL	195	110	90
FANTASY ZONE	200	140	100
FROGGER	195	110	90
G-LOC	195	110	90
GOLDEN AXE	200	160	130
HALLEY WARS	195	110	90
JOE MONTANA	200	120	90
LEADERBOARD	200	160	130
MICKEY MOUSE	195	150	120
NINJA GAIDEN	200	180	150
OUTRUN	200	190	150
PACMAN	195	150	120
PENGO	165	100	80
PSYCHIC WORLD	165	100	80
PUT AND PUTTER	165	130	110
SHINOBI	195	150	120
SLIDER	195	110	90
SONIC THE HEDGEHOG	200	180	150
SPACE HARRIER	195	150	120
SPIDERMAN	200	160	130
SUPER KICK OFF	200	160	130
SUPER MONACO	165	130	110
WONDERBOY	165	130	110
WOODY POP	165	70	40

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX DU LUNDI AU SAMEDI.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM





CAMPAIGN

preview sur PC-ST-AMIGA **Editeur : EMPIRE**

Cet énorme wargame est annoncé par Empire comme étant la simulation globale la plus complète de ce type jamais faite. Le scénario se passe pendant la seconde guerre mondiale et les programmeurs ont etudié tous les événements, les dates et les faits pour vérifier que le jeu était bien conforme à la réalité. Même les véhicules ont été soigneusement recréés en 3D. Le principal intêret du jeu, c'est que non seulement on peut y jouer avec trois niveaux différents de difficulté mais qu'en plus il y a plusieurs moyens de résoudre un même problème. On peut y jouer comme dans un wargame normal, en regardant les cartes, en examinant le terrain, en capturant les ressources de l'ennemi et en déplaçant vos troupes et vos équipements de manière très similaire à ce qui se faisait dans les premiers jeux de SSI. Après avoir réglé les divers paramètres, vous pouvez laisser faire l'ordinateur et voir si vous avez calculé la meilleure manière d'envahir un territoire. Cette manière de procéder a déjà fait ses preuves par le passé et même si ce jeu n'offrait rien de plus, l'attention infinie qui a été portée aux détails suffirait amplement à en faire un excellent programme. Ce qui rend ce jeu plus intéressant encore, c'est que vous pouvez vraiment vous impliquer dans l'action et contrôler n'importe quel véhicule. Vous pouvez conduire un tank, tirer sur les factions ennemies et partir seul à l'assaut. Mais vous pouvez en faire autant si vous êtes à pied. Vous pouvez aussi vous emparer d'un avion et soutenir vos troupes terrestres, mais il faut préciser que ce n'est en aucun cas un simulateur de vol ou de tank. Il y a un certain nombre de guerres que vous devez gagner pour finir le jeu, mais pour l'instant leur nombre n'est pas encore déterminé, même si on sait déjà qu'il y aura des scénarios en Europe, aux USA et en Afrique.

Lorsque vous commencez une mission, vous vous retrouvez dans la configuration exacte où étaient les soldats à l'époque. C'est à vous de choisir les ressources les plus adaptées, que ce soient des tanks, l'infanterie ou tout autre corps d'armée, pour atteindre votre objectif. La plus grande attention a été portée aux cartes. Celles-ci utilisent un système d'arbres binaires en mémoire. Cela signifie que la consommation mémoire d'une carte dépend de la finesse de ses détails. Il y a ainsi des cartes de 3200 km de côté (ce qui est suffisant pour loger la majeure partie de l'Europe). Dans Campaign, on trouve la plupart des engins qui étaient utilisés en 39-45, chaque véhicule étant parfaitement détaillé, jusqu'aux radiateurs, aux pneus, etc. Il y en a une centaine en tout, des tanks, des camions, des camionettes, des porte-missiles, et plus de 20 avions, avec des chasseurs, des bombardiers, des intercepteurs, etc. Chaque véhicule peut être conduit séparément pendant la bataille. Vous pouvez passer en revues chacune de vos forces et chaque pièce d'équipement, et il y a tellement de données qu'il faut maîtriser le domaine sur le bout des doigts si l'on veut vraiment tout contrôler.

Un des éléments essentiels d'une campagne, c'est la logistique. Un système entier de d'entretien peut être mis en place, avec des convois qui créent des petites usines et qui fournissent ainsi les troupes au front. Des avions-éclaireurs peuvent être envoyés pour repérer les convois de l'ennemi, suivis de bombardier pour les éliminer. Mais vous pouvez aussi capturer les usines et les utiliser à votre avantage. Les possibilités offertes par le programme sont quasiment infinies, comme dans la vie. Lorsque les choses commencent à devenir compliquée, vous pouvez toujours passer en mode automatique, où l'ordinateur se charge des calculs qui vous ennuient.

La présentation n'est pas en reste, avec une séquence d'intro superbe qui comporte une voix digitalisée dans la plupart des langues usuelles! Le jeu répond aussi bien au clavier qu'à la souris, et pour se familiariser avec le programme, quelques mini-campagnes seront incluses, d'une durée approximative d'une demi-heure chacune. Vous pouvez jouer soit l'Alliance, soit l'Axe. Les forces utilisées dans le jeu sont principalement terrestres, avec une légère préférence pour les tanks, mais on pourra trouver occasionnellement quelques tirailleurs embusqués dans les ports. Parmi les sous-options et les menus du jeu, on trouve: la météo, l'infanterie, les groups de bataille, les fusils anti-chars, les champs d'aviation, la flotte, l'artillerie, les mécaniciens, les observations, les usines, les convois, les champs de mines... Certaines options n'ont qu'un but d'observation, d'autres permettent de manœuvrer et d'autres encore déterminent les formations stratégiques et le planning tactique. Un bouton "zoom" permet tout naturellement de zoomer. La carte présente les parties stratégiques de la bataille, avec des marqueurs pour les tanks et l'infanterie, mais si vous placez le curseur sur l'un de ces points, vous obtenez une vue 3D du véhicule. En mode action (où vous dirigez un véhicule), les graphismes 3D sont rapides et très grands. Mais vous pouvez aussi diminuer la finesse des détails pour accélérer l'affichage, ou supprimer l'animation des explosions, etc. Il ne manque rien. Malgré la partie arcade très bien réalisée, il s'agit bel et bien d'un wargame, de belle facture qui plus est, qui mettra vos qualités à rude épreuve. LE nom de David Braben est au chapitre des remerciements du programmeur; si vous vous souvenez d'un certain jeu nommé "Virus", et de la manière dont les véhicules explosaient en 3D, vous comprendrez certainement pourquoi.



BANDE DE VEINARDS !

GAGNEZ JUSQU'A 1000F

PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...

Salut les feignasses,
L'année a peine commencé et voilà que vous oubliez déjà de nous envoyer plein d'astuces sur Atari! On vous laisse encore deux petits mois pour vous rattraper; après ce délai, si on ne reçoit pas des tonnes d'astuces, on réduira la rubrique Jeux Crack sur Atari à son minimum!
Ce mois-ci on vous propose la solution complète de Fascination, ainsi que tous les plans des labyrinthes d'Alien Breed. En ce qui concerne la solution de Cadaver II, on est désolé mais suite à des petits problèmes techniques, nous n'avons pas pu la publier.
Le mois prochain, on va essayer de vous faire un spécial solutions, avec, au programme des réjouissances: Arnother World (par pitié arrêtez de nous envoyer la solution de ce jeu, nous l'avons reçu quelques milliers de fois!), Cadaver II, Robin Wood, Monkey Island II, Manoir de Mortevielle (dans le genre pas très récent, mais bon... un nombre incroyable de lemmings nous en ont fait la demande, alors comme on est les plus cools...) et enfin, pour finir, les codes de Oh No More Lemmings (ayez de nouveau pitié et ne nous les envoyez plus!).
Ça promet non? Allez, on vous laisse baver jusqu'au mois prochain.

COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).
Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !
Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX... CRACK AMSTRAD

TITAN
compil LES FANATIQUES

Pour avoir des vies infinies, faire pendant le jeu :
POKE &19B3,&A7.

Pour choisir son tableau, faire pendant le menu :
POKE &1ØØØ,&5Ø.

Pour avoir des vies infinies, ou allez en piste 2Ø secteur ØØ adresse &9B3 et remplacez le &3A par &A8.

Pour choisir son tableau, allez en piste 13 secteur ØØ adresse &ØØØ et remplacez le &1D en &6A
(THE PUNISHER)

CAULDRON II
compil CRAZY STARS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &84CE,Ø

Pour avoir des vies infinies, allez en piste Ø1 secteur &C1 adresse &72 et remplacez le 3D en ØØ ou rechercher la chaîne 3A ØØ BE 3D FA 74 et remplacez la par 3A ØØ BE ØØ FA 74.
(THE PUNISHER)

WILD STREET
compil CRAZY STARS

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &47BF,&63
POKE &4871,&18
POKE &4872,4
(THE PUNISHER)

DICK TRACY

Pour avoir des vies infinies :
POKE &443C,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &5DC6,Ø
Pour limiter le recul du personnage :
POKE &5DB8,&18
(THE PUNISHER)

CONTINENTAL CIRCUS
compil GRANDSTAND

Pour avoir du temps infini :
POKE &B85,Ø

Pour avoir du temps infini allez en piste Ø5 secteur &15 adresse &Ø3 et remplacez le 77 par ØØ. Ou recherchez la chaîne 93 27 77 3Ø ØC et remplacez la par 93 27 ØØ 3Ø ØC
(THE PUNISHER)

FIRE AND FORGET 1
compil LES FANATIQUES

Pour avoir du fuel infini:
POKE &13BD,Ø
POKE &1442,Ø
POKE &5353,Ø
POKE &53D8,Ø

Pour avoir du fuel infini, allez en piste 2, secteur &49, adresse &BD, remplacez le 3D en ØØ, puis allez en piste 2, secteur &49, adresse &142, remplacez le 96 en ØØ, puis allez en piste 6, secteur &45, adresse &53, remplacez le 3D en ØØ et enfin allez en piste 6, secteur &45, adresse &D8, et remplacez le 96 en ØØ.
(THE PUNISHER)

JEUX... CRACK AMSTRAD

BARBARIAN (COMPIL)

```
10 REM énergie et vies infinies sur BARBARIAN 2
20 REM version DISK - compil ONE-TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1992
40 REM pourquoi se fatiguer quand le boulot
50 REM a déjà été fait correctement ???
60 REM the PUNISHER was here !
70 MODE 1:PRINT"patientez quelques secondes ..."
80 ADR=&6647:FOR A=150 TO 520 STEP 10:D=0
90 FOR B=0 TO 13:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C
100 POKE B+ADR,C:NEXT:READ B$:G=VAL("&"+B$)
110 IF D<>G THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
120 ADR=ADR+14:NEXT:MODE 1
130 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
140 CALL &BB06:CALL &6647
150 DATA 21,54,66,11,54,A6,06,03,ED,B0,C3,87,A6,AF,62B
160 DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,782
170 DATA F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,18,08,F3,1E,65,4BA
180 DATA 01,7E,FA,ED,59,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,7D6
190 DATA 1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,AF,CD,0E,BC,CD,EC,833
200 DATA A6,CD,6E,A6,3E,02,32,42,A8,C6,4A,32,3D,A8,60A
210 DATA CD,FA,A6,3E,03,21,00,C0,CD,04,A7,21,46,A8,616
220 DATA CD,54,A6,3E,08,21,00,B3,CD,04,A7,21,50,00,4CA
230 DATA 22,CB,B3,21,C7,A6,11,50,00,06,01,ED,B0,C3,5F6
240 DATA 00,B3,AF,32,2F,43,32,92,3D,32,0C,3E,32,CE,483
250 DATA 57,32,48,3E,32,5A,3E,C3,80,0A,00,3E,28,18,3A4
260 DATA 01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9,3E,10,01,526
270 DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,F1,A6,C9,0E,C8,21,7F5
280 DATA 5F,A8,16,00,C3,62,A7,4F,DD,21,5F,A8,DD,7E,698
290 DATA 00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,5F3
300 DATA DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,571
310 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,48,A7,0E,18,C5,F5,E5,D5,6DA
320 DATA CD,48,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,837
330 DATA 1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,3D,A8,3E,06,32,42,37E
340 DATA A8,79,1D,93,32,EA,A7,7B,32,D5,A7,1E,C1,4B,6E7
350 DATA C3,63,A7,59,7A,32,36,A8,32,3F,A8,22,8B,A7,61D
360 DATA 7B,32,41,A8,79,32,43,A8,11,39,A8,CD,A5,A7,637
370 DATA 3A,56,A8,B7,20,F4,11,33,A8,CD,8F,A7,11,3C,63F
380 DATA A8,21,46,A8,18,1E,CD,A0,A7,11,37,A8,CD,A5,663
390 DATA A7,21,56,A8,CB,6E,28,F3,C9,01,2D,A8,18,0B,5DC
400 DATA 01,15,A8,21,56,A8,18,03,01,DE,A7,ED,43,D7,585
410 DATA A7,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,685
420 DATA FB,FA,BD,A7,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,7A9
430 DATA E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,DE,A7,0C,ED,78,0D,637
440 DATA 1B,ED,78,F2,DE,A7,7A,B3,C2,D9,A7,11,00,00,777
450 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,08,A8,ED,78,63F
460 DATA F2,F7,A7,E6,20,C2,EB,A7,C3,12,A8,0C,ED,78,8D8
470 DATA 0D,ED,78,F2,08,A8,E6,20,C2,04,A8,21,56,A8,6A7
480 DATA ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,6B0
490 DATA 3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,2D,80B
500 DATA A8,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,00,00,1E1
510 DATA 00,00,00,00,00,2A,FF,00,16,09,15,19,12,03,18B
520 DATA 1A,0F,0D,0F,0D,00,16,0A,9A,00,00,00,00,00,10C
```

CRAKTON & XUNK (COMPIL)

```
10 REM énergie infinie sur CRAFTON ET XUNK
20 REM version DISK - compil LES FANATIQUES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:LOAD"CRAFTON",&C000:POKE &C051,&C3
60 POKE &C363,&AF:POKE &C364,&32:POKE &C365,&CF
70 POKE &C366,&7E:POKE &C367,&C3:POKE &C368,&63
80 POKE &C369,&BD:CALL &C000
```

CONTINENTAL CIRCUS (COMPIL)

```
10 REM temps infini sur CONTINENTAL CIRCUS
20 REM version DISK - compil GRANDSTAND-DOMARK
30 REM (C) JOYSTICK 1992
40 REM by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&60 TO &D6:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>12895 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &60
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,0E,07,CD,0F,B9
110 DATA C5,CD,00,B9,11,00,28,CD,63,C7,01,7E,FB,3E
120 DATA 4C,CD,5C,C9,3E,00,CD,5C,C9,3E,28,CD,5C,C9
130 DATA 3E,00,CD,5C,C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,06,CD,5C
140 DATA C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,01,CD,5C,C9,F3,3E,FF
150 DATA CD,5C,C9,21,00,20,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,C1
160 DATA CD,0F,B9,CD,03,B9,21,00,24,11,00,01,01,00
170 DATA 02,ED,B0,21,CE,00,22,05,01,C3,00,01,21,00
180 DATA 00,22,85,0B,C3,00,04
```

FIRE & FORGET (COMPIL)

```
10 REM fuel infini sur FIRE & FORGET 1
20 REM version DISK - compil LES FANATIQUES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"PUNISHER":MEMORY &F00
60 LOAD"PROG",&F80:POKE &13BD,0:POKE &1442,0
70 POKE &5353,0:POKE &53D8,0:CALL &1000
```

CAULDRON I (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur CAULDRON II
20 REM version DISK - compil CRAZY STARS
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"DS":MEMORY &FFF:MODE 1
60 LOAD"CAUL2",&C000:LOAD"CAUL3",&1000
70 POKE &C1F2,0:CALL &C000
```

FIRE & FORGET II (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur FIRE & FORGET 2
20 REM version DISK - compil ONE-TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &1E00:LOAD"QPM",&1F00
60 POKE &1F1B,&C9:CALL &1F0E:POKE &4425,0
70 OUT &FA7E,1:CALL &4000
```

INDIANA JONES ARCADE (COMPIL)

```
10 REM INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT
20 REM choix du tableau et vies infinies
30 REM version DISK - compil SUPERHEROES
40 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&9BF0 TO &9C32:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>5591 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 INPUT "QUEL TABLEAU (1-4) ? ",T
90 IF T<1 OR T>4 THEN RUN ELSE POKE &4F,T-1
100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
120 CALL &9BF0
130 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,00,20,11,70,01,01,00,10
140 DATA ED,B0,21,0E,9C,22,0F,BC,3E,CD,32,0E,BC,C3
150 DATA 70,01,21,15,9C,22,D0,9C,C9,AF,32,AA,31,32
160 DATA 82,14,32,C4,14,3A,4F,00,32,81,14,32,C3,14
170 DATA 3E,3E,32,80,14,32,C2,14,C3,80,00
```

 En 92, je promets d'arrêter de faire des vœux.

JEUX... CRACK AMSTRAD

CRAFTON ET XUNK
compil LES FANATIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &7ECF,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 16, secteur 44, adresse &CF et remplacez le 77 par ØØ.
(THE PUNISHER)

ONE
compil ONE-TWO

Pour être invulnérable :
POKE &54FA,Ø
(THE PUNISHER)

BARBARIAN II
compil ONE-TWO

Pour avoir des vies infinies :
POKE &432F,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &3D92,Ø
POKE &3EØC,Ø
POKE &3E48,&27
POKE &3E5A,&27
POKE &57CE,Ø
(THE PUNISHER)

FIRE AND FORGET 2
compil ONE-TWO

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4425,Ø
(THE PUNISHER)

INDIANA JONES
compil SUPERHEROES

Pour avoir les vies infinies :
POKE &31AA,Ø

Pour choisir son tableau :
POKE &1482,Ø
POKE &14C4,Ø
POKE &148Ø,&3E
POKE &14C2,&3E
POKE &1481,Tab
POKE &14C3,Tab de Ø A 3
(THE PUNISHER)

STRIDER 2
compil SUPERHEROES

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &24C,Ø
POKE &258,Ø

Pour avoir du temps infini:
POKE &12E6,Ø
(THE PUNISHER)

THE SPY WHO LOVED ME
compil SUPERHEROES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &123C,Ø (à chaque niveau)

Pour avoir des vies infinies, allez en piste 5, secteur &C1, adresse &13C et remplacez le 3D par ØØ. Puis refaites la même chose aux pistes 12, 19 26 et 33.

Pour passer au niveau suivant :
POKE &12Ø8,&C3
(THE PUNISHER)

DARKMAN

Pour avoir des credits infinis :
POKE &2D98,Ø pendant le menu

Pour avoir le choix du tableau :
POKE &91Ø,&18
POKE &911,&Ø2
POKE &1DBB,TAB pendant le menu ! (DE O A 8)

Pour avoir l'energie infinie :
LEVEL Ø : POKE &3ØFF,Ø
LEVEL 1 : c'est la photo
LEVEL 2 : POKE &3FB5,Ø
LEVEL 3 : POKE &2DDF,Ø
LEVEL 4 : c'est la photo
LEVEL 5 : POKE &3E84,Ø
LEVEL 6 : POKE &2216,Ø
LEVEL 7 : c'est la photo
LEVEL 8 : POKE &3E95,Ø
(THE PUNISHER)

THE LAST NINJA 2
compil SUPERHEROES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &3C9C,Ø

Pour avoir des vies infinies, allez piste 8, secteur &41, adresse &9C et remplacez le 35 par ØØ.
(THE PUNISHER)

HEROQUEST

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis :
POKE &B7E,&2A
POKE &B7F,&FC
POKE &B8Ø,&E7
POKE &B81,&11
POKE &B82,&Ø6
POKE &B83,&ØØ
POKE &B84,&19
POKE &B85,&36
POKE &B86,&Ø9
POKE &B87,&23
POKE &B88,&36
POKE &B89,&Ø9
POKE &B8A,&3E
POKE &B8B,&39
POKE &B8C,&32
POKE &B8D,&9C
POKE &B8E,&43

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, allez en piste 24 secteur 45 adresse 7E: remplacez la chaîne FD 2A FC E7 FD 7E Ø6 C6 3Ø 32 9C 43 FD 7E Ø7 C6 3Ø par 2A FC E7 11 Ø6 ØØ 19 36 Ø9 23 36 Ø9 3E 39 32 9C 43.
(THE PUNISHER)

ARMY MOVES
Compil TOP 25

Pour avoir les vies infinies:
POKE &752,Ø

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets ØE, Ø1, 91, 32, E7 et remplacez le Ø1 par ØØ
(BIG MAG)

NETHERWORLD
Compil TOP 25

Pour avoir les vies infinies faites:
POKE &27BF,ØØ

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &25CF,ØØ
POKE &25D4,ØØ
POKE &25D5,ØØ
POKE &25D6,ØØ
POKE &26DD,ØØ
POKE &26DE,ØØ
POKE &26DF,ØØ

Pour avoir du temps infini,faites:
POKE &64b2,ØØ

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3A, F5, 64, D6, Ø1 et remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets C8, 3D, 32, F6, 64 et remplacez le 3D par ØØ. Puis recherchez les octets (a recherchez 2 fois) CD, 8F, 27 et remplacez les par ØØ

Pour avoir du temps infini recherchez les octets 3A, FF, 64, 3D, 32 et remplacez le 3D par ØØ
(BIG MAG)

TUER N'EST PAS JOUER
Compil TOP 25

Pour avoir les vies infinies faites:
POKE &788,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie faites:
POKE &2CAD,ØØ
POKE &2CB1,ØØ
POKE &2CB6,ØØ

Pour avoir le choix du tableau faites:
POKE &727,xx
(xx chiffre entre 1 et 8)
(BIG MAG)

 En 92, je promets d'arrêter de mettre une cravate, alors que ça tient aussi bien avec un bouton.

JEUX... CRACK AMSTRAD

LAST NINJA 2 (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur THE LAST NINJA 2
20 REM version DISK - compil SUPERHEROES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A01A:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2110 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
80 IF R=1 THEN POKE &9000,0 ELSE POKE &9000,&35
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
100 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:CALL &A000:|CPM
120 DATA 21,00,10,11,00,08,0E,41,DF,18,A0,3A,00,90
130 DATA 32,9C,10,DF,15,A0,C9,3F,C0,07,3C,C0,07
```

DICK TRACY

```
10 REM énergie et vies infinies , et recul limite
20 REM sur DICK TRACY - version DISK
30 REM Grâce au recul limite , vous pouvez passer
40 REM facilement le quatrième tableau .
50 REM (C) JOYSTICK 1992
60 REM by the PUNISHER
70 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A039:READ A$
80 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
90 IF C<>4725 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:CALL &A000
120 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,37,A0,3E,F7,32,BC
130 DATA 02,3E,C3,32,30,00,21,1E,A0,22,31,00,C3,08,01
140 DATA 21,28,A0,22,9B,82,F3,C3,00,80,AF,32,3C,44,32
150 DATA C6,5D,3E,18,32,B8,5D,C3,00,40,3C,C0,07
```

THE SPY WHO LOVED ME (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
20 REM version DISK - compil SUPERHEROES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A021:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2686 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
80 IF R=1 THEN POKE &9000,0 ELSE POKE &9000,&3D
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
100  PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:CALL &A000:RUN"SPY
120 DATA 21,00,10,11,00,05,01,C1,05,DF,1F,A0,3A,00
130 DATA 90,32,3C,11,DF,1C,A0,3E,07,82,57,10,EE,C9
140 DATA 3F,C0,07,3C,C0,07
```

HERO QUEST

```
10 REM points de corps et d'esprit infinis
20 REM sur HERO QUEST - version DISK
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 REM by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&60 TO &98:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>3592 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &60
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,74,00,21,77,00,22
110 DATA 75,01,C3,00,01,3C,C0,07,21,85,00,11,7E,0B,01
120 DATA 14,00,ED,B0,C3,00,03,2A,FC,E7,11,06,00,19,36
130 DATA 09,23,36,09,3E,39,32,9C,43,32,A9,43
```

ONE (COMPIL)

```
10 REM invulnérabilité sur ONE
20 REM version DISK - compil ONE-TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"CODE"
60 LOAD"CODEBIS",&48CA:LOAD"OSQUEL2",&5115
70 LOAD"GRAPH2",&2000:LOAD"objet",&1800
80 POKE &54FA,0:CALL &5115
```

TITAN (COMPIL)

```
10 REM vies infinies et choix du level sur TITAN
20 REM version DISK - compil LES FANATIQUES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 REM le choix du level (1-80) se fait dans
50 REM le jeu en choisissant NBR PLAYER 0
60 MODE 1:FOR A=&A500 TO &A59C:READ A$
70 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
80 IF C<>18516 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
90 PRINT"ON MET LA BIDOUILLE ? (1)"
100 PRINT"ON ENLEVE LA BIDOUILLE ? (2)"
110 INPUT R:IF R=2 THEN A=&3A:B=&1D:GOTO 140
120 IF R=1 THEN A=&A8:B=&6A:GOTO 140
130 RUN
140 POKE &9FFE,A:POKE &9FFF,B:
150 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL *** DEPROTEGE *** ";
160 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
170 CALL &BB06:CALL &A500:|CPM
180 DATA CD,3F,A5,3A,FE,9F,32,B3,19,3E,49,32,5E,A5
190 DATA 3E,F5,32,8F,A5,CD,3F,A5,3E,4C,32,5E,A5,3E
200 DATA E5,32,8F,A5,3E,0D,32,53,A5,32,68,A5,CD,3F
210 DATA A5,3A,FF,9F,32,00,10,3E,49,32,5E,A5,3E,F5
220 DATA 32,8F,A5,CD,3F,A5,C9,21,FF,AB,11,40,00,CD
230 DATA CB,BC,0E,07,CD,0F,B9,C5,CD,00,B9,11,00,14
240 DATA CD,63,C7,21,00,10,01,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9
250 DATA 3E,00,CD,5C,C9,3E,14,CD,5C,C9,3E,00,CD,5C
260 DATA C9,3E,00,CD,5C,C9,3E,05,CD,5C,C9,3E,00,CD
270 DATA 5C,C9,3E,01,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,21
280 DATA 00,10,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,C1,CD,0F,B9,CD
290 DATA 03,B9,C9
```

STRIDER II (COMPIL)

```
10 REM vies,temps et énergie infinis sur STRIDER 2
20 REM version DISK - compil SUPERHEROES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&9400 TO &9434:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>4304 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &9400
100 DATA 3E,00,CD,0E,BC,21,00,20,11,70,01,01,00,10
110 DATA ED,B0,21,1E,94,22,0F,BC,3E,CD,32,0E,BC,C3
120 DATA 70,01,21,25,94,22,A1,90,C9,AF,32,7E,01,32
130 DATA 4C,02,32,58,02,32,E6,12,C3,40,00
```

WILD STREET (COMPIL)

```
10 REM nrj et munitions infinies sur WILD STREET
20 REM version DISK - compil CRAZY STARS
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&D0 TO &F2:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2950 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:OPENOUT"PUNISHER"
90 MEMORY &7FF:LOAD"BOOT",&800:CALL &D0
100 DATA 21,D9,00,22,16,08,C3,00,08,21,E7,00,11,E8
110 DATA C6,01,0D,00,ED,B0,C3,50,C4,21,18,04,22,71
120 DATA 08,3E,63,32,BF,07,C7
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

TUER N'EST PAS JOUER
Compil TOP 25

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 35, 37, F8, B7 et remplacez le 35 par ØØ

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets 35, 21, F7, Ø4, 3A, F6, Ø4, 3D, FE, Ø9, 38, Ø3, 35 et remplace les 35 et 3d par ØØ

Pour avoir le choix du tableau recherchez les octets 3E ØØ 3C 48 Ø7 CD et remplacez le ØØ par un chiffre entre 1 et 8
(BIG MAG)

EXOLON
Compil TOP 25

Pour avoir les vies infinies faites:
POKE &2A25,ØØ

Pour avoir les munitions infinies faites:
POKE &1159,ØØ

Pour avoir les grenades infinies faites:
POKE &1F7A,ØØ

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 3D 32 D4 1B et remplacez le 3D par ØØ

Pour avoir les munitions infinies recherchez les octets 3D 32 B4 1B et remplacez le 3D par ØØ

Pour avoir les grenades infinies recherchez les octets 3D 32 CØ 1B et remplacez le 3D par ØØ
(BIG MAG)

ZYNAPS
Compil TOP 25

Pour être invincible (si si c'est possible) faites:
POKE &565D,C9

Pour être invincible recherchez les octets CØ C3 6C 56 3D et remplacez le CØ par C9
(BIG MAG)

JAWS 1
Compil TOP 25

Pour avoir les vies infinies faites POKE &33BA,C3

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets C4 7E 19 3E et remplacez le C4 par C3.
(BIG MAG)

GUNBOAT
Compil TOP 25

Pour avoir de l'énergie infinies faites:
POKE &7CAD,C9

Pour avoir du fuel a gogo faites:
POKE &7CØØ,C9

Pour avoir de l'énergie infinies recherchez les octets CØ 2E Ø1 CD 8Ø et remplacez le CØ par C9

Pour avoir du fuel infinie recherchez les octets CØ 2E ØØ CD 8Ø et remplacez le CØ par C9
(BIG MAG)

2Ø ØØØ AV JC
Compil TOP 25

Pour avoir de l'énergie infinie faites :
POKE &64F,ØØ
POKE &65Ø,ØØ
POKE &651,ØØ

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets A7 CA 51 12 3A et remplacez le CA 51 12 par ØØ
(BIG MAG)

POPEYE 1
Compil TOP 25

Pour avoir des jolies boites d'épinard (BEURRKK) faites:
POKE &2B95,C3

Pour avoir comme si dessus recherchez les octets ØC C2 16 2D et remplacez le C2 par C3
(BIG MAG)

MALEFICE DES ATLANTES
Compil TOP 25

Pour avoir de l'énergie infinie faites :
POKE &64F,ØØ
POKE &65Ø,ØØ
POKE &651,ØØ

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets A7 CA 51 12 3A et remplacez le CA 51 12 par ØØ
(BIG MAG)

ANDY CAPP
Compil TOP 25

Pour avoir de l'alcool dans le nez à gogo faites:
POKE &1E72,ØØ
Pour être toujours gagnant faites:
POKE &34A5,A7
POKE &34B1,B3

Pour avoir de l'alcool dans le nez à gogo recherchez les octets 1E 3D FE FF et remplacez le 3D par ØØ
Pour être toujours gagnant (invincible quoi !!!) recherchez les octets 3D C2 C5 34 et remplacez le C5 par A7
Puis recherchez les octets 52 DA C5 34 et remplacez le C5 par B3
(BIG MAG)

COMBAT ZONE
Compil TOP 25

Pour avoir le tout infini faites:
POKE &2CEØ,C3

Pour avoir le tout infini recherchez les octets Ø3 C2 5F Ø2 C3 et remplacez le C2 par C3
(BIG MAG)

OPERATION HORMUZ
Compil TOP 25

Pour avoir les vies infinies faites:
POKE &54ØE,Ø

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets ØF 3D 28 2C 32 et remplacez le 3D par ØØ
(BIG MAG)

DEAD WISH 3

Pour avoir de l'energie infinies recherchez les octets cØ,3c,32,83 et remplacez le 3c par ØØ puis recherchez les octets ØØ,34,6f,26,ØØ et remplacez le 34 par ØØ puis recherchez les octets 71,26,3c,28 et remplacez le 3c par ØØ et enfin pour finir recherchez les octets ØØ,3c,e6,1f,32 et remplacez le 3c par ØØ

Pour avoir de l'energie infinies faites:
POKE &262c,Ø puis poke &265c,Ø puis poke &2669,Ø et poke &428e,Ø
(BIG MAG)

DARK FUSION

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets Ø1,3Ø,Øc,11,3d puis remplacez le Ø1 par ØØ
Pour avoir de l'energie infinies recherchez les octets 6a,96,36,ØØ,d2 puis remplacez le 96 par ØØ

Pour avoir des vies infinies faite:
POKE &851,Ø
Pour avoir de l'energie infinies faites:
POKE &19b8,Ø
(BIG MAG)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.
LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.
Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide... Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE", Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

L'AIGLE D'OR (LE RETOUR)

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'AUTO\AIGLE.PRG' sur le disk A, les octets 22ØØ 5341 et remplacez-les par 22ØØ 4E71. Ou rendez-vous à l'offset $186Ø. Puis toujours pour la même chose! Recherchez les octets Ø441 ØØ28 et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherchez et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous aux offsets $7198 et $71D4. Puis recherchez les octets Ø441 ØØ64 et remplacez-les par 4E71 4E71. Ou rendez-vous à l'offset $8DDA. Et enfin, recherchez les octets 33CØ ØØØ1 D1ØC et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous à l'offset $95CA.
(ARIOCH)

INDIANA JONES
compil Super Heroes

Pour activer le cheat mode, tapez 'sillyman'.

Si vous possédez l'Ultimate Ripper, recherchez (dans la mémoire), les octets Ø479 ØØØA ØØØØ EEDØ 6AØØ et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ EEDØ 6ØØØ. Puis recherchez les octets 9179 ØØØØ EEDØ 64ØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 6ØØØ, la recherchez et le remplacement sont à faire 2 fois.
(ARIOCH)

HARD DRIVIN' II

Lorsque vous arrivez dans un virage et que vous n'avez pas le temps de tourner, ne paniquez pas, mettez le jeu en mode pause, continuer à tourner et enlevez la pause. Et voilà ça passe!
(CESBRON Yann)

TURRICAN II

Pour avoir des crédits infinis, il suffit d'appuyer sur les touches suivantes à la suite: espace, 1, 1, 1, 4, 2, Esc, Esc. Ne vous servez pas du pavé numérique, utilisez les touches du haut du clavier.
(Michel VICENT)

ANOTHER WORLD

Tapez "c" à tout moment du jeu pour entrer les codes de niveau suivants:
EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, KCIJ, LDCI, LAEA, FIEI, LALD, LFEK.
(Antoine BUHL)

VROOM

Arrivé au stage SWEDEN, si vous n'êtes pas sélectionné au bout de vos 5 tours (en mode arcade), garez vous au stand après la ligne d'arrivée et changez vos pneus pu faites le plein de carburant avant que le message "NEXT CIRCUIT" soit affiché à l'écran. Ainsi, vous pourrez faire un autre tour pour doubler les premiers voitures.
(Nicolas MABILEAU)

THE BLUES BROTHERS

Au premier niveau, prenez une caisse, allez sur les ballons, appuyez sur FIRE et vous vous envolerez sans ballon ce qui vous permettra d'en économiser un (de ballon).
(Nicolas MABILEAU)

UTOPIA

Donnez de l'argent à vos espions pour qu'ils vous préviennent d'une attaque. Dès qu'il y a marqué "Rapport d'espion dans... Alerte attaque", sauvez votre partie puis cliquez sur load et reprenez votre partie, l'attaque n'aura alors pas lieu.
(Gauthier SCHALLER)

METAL MUTANT

Durant la page de présentation (logo Silmarils), appuyez simultanément sur les touches du clavier: CTRL+SHIFT+T pour avoir les armes et CTRL+SHIFT+B pour avoir l'énergie infinie.
(Julien POUCEBLANC)

UTOPIA

Pour réussir le premier scénario (eldorians) à coup sûre, il suffit de prendre le mode entraînement et de construire sa ville normalement. Sauvegardez la partie et rechargez-la. Vous serez alors dans le scénario 1 avec une ville construite et les eldorians n'auront cas se tenir tranquille !
(Franck RAVAILLE)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Voici quelques astuces:
Au premier niveau, après le bar, sauter sur le buisson entre les deux mutants et ainsi on peut gagner une vie en prenant la tête de Krusty. On peut également gagner des pièces en sautant sur les buissons mais il faut faire attention car parfois il y a des abeilles qui font très mal. Après avoir acheté la clé, il faut retourner à la première maison après le bar et on se retrouve plus loin ce qui gagner beaucoup de temps. Après avoir acheté la clé plate, il faut se placer au niveau de la borne d'incendie et l'utiliser; la peinture fraîche disparaîtra. Après avoir acheté la bombe, il faut l'utiliser au magasin d'animaux pour faire sortir le chien de l'écran mais attention, un autre chien se ramène tout de suite après. Lorsque Bart fait du skate, au moment où il n'y a pas de mutants, il faut sauter dans les buissons et une vie apparaîtra. Mais attention car d'autres mutants suivront.
Au deuxième niveau, vous pourrez trouver des pièces d'or en sautant des poubelles grises (sans jeu de mot malsain). Ensuite, un truc encore plus cool, au niveau des plates-formes mobiles rouges, il faut sauter trois fois sur la deuxième et ainsi on passe tranquillement ce passage plutôt difficile. Pour tuer les ennemis importants au cours de ce niveau, il suffit d'éviter leurs tirs et leur sauter sur la tête pour gagner des boules (pour jouer à la pétanque, cong ?) et ainsi Marge viendra à la fin de ce niveau assez difficile. A la fin du deuxième passage de plates-formes, en forme de baguettes cette fois, il faut sauter très haut depuis la dernière baguette. De cette façon, on gagne une tête de Jebediah (ça se mange ?) pour être invincible. Enfin, après avoir gagné des vies et pour terminer ce niveau, il faut se mettre à gauche de l'écran et attendre que madame Botz, l'ennemi de fin de niveau, lance ses valises. Evitez-les et relancez-les sur elle en sautant dessus. Pour faciliter tout cela, il vaut mieux avoir l'aide de Marge.
(Antony ADDA)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

ROBOCOD (JAMES POND II)

Pour trouver des vies supplémentaires: 1ère porte, 2ème partie: au début, se placer sur la plus haute orange à gauche et sauter.
2ème porte, 1ère partie: tout en bas et à droite du niveau, se placer à droite et jouer à l'ascenseur jusqu'au plafond.
(Xavier SAUBOT)

LES AVENTURES DE MOKTAR

Voici les codes des différentes étapes de ce jeu:

1: 6752
2: 2845
3: 3559
4: 1Ø15
5: 9822
6: 7541
7: 2665
8: 2466
9: 1331
1Ø: 18Ø2
11: Ø791
12: 12Ø4
13: 229Ø
14: 8311
15: 2332
16: 2578
(Cyril LEPENANT)

THE BLUES BROTHERS

Lorsque vous jouez à deux joueurs, le premier part en éclaireur et défonce tous les mecs qui lancent des trucs dans votre gueule (NDLR: c'est le texte original). Puis appuyez sur la touche "F7" et le deuxième joueur pourra aller à la fin sans trop de problèmes.
(Grégory PAGE)

RAINBOW ISLANDS

compil Le Monde Des Merveilles

Pour avoir des vies infinies, prenez une cartouche de bidouillage ou un éditeur de secteur et allez, dans le disk A, piste 14, secteur Ø6, ligne 1EØ et remplacez 67 ØØ ØØ 8Ø 53 68 par 67 ØØ ØØ 8Ø 6Ø 2Ø.
(Frédéric ALU)

ROBOCOP (JAMES POND II)

Au début du jeu, n'entrez dans aucune des portes mais continuez à droite. Montez sur le dernier toit à droite et avancez vers la gauche. Vous entrerez alors dans une salle secrète possédant deux portes, chacune donnant accès à un niveau secret entier.
Bonus cachés: 1ère porte, étape 1: Montez sur le dernier carré avec des points d'interrogation juste avant la sortie et sautez en haut à droite. Traversez le mur et gagnez 5ØØØØ points.
Etape 2: sautez au milieu du premier rectangle sur le plafond à gauche et gagnez 6ØØØØ points.
Etape 3: au lieu de prendre la sortie en haut à gauche, prenez celle qui est au milieu et en haut. Elle vous mènera à un niveau bonus. Cette astuce est valable pour tous les niveaux: essayez toujours de prendre la sortie la plus difficile d'accès ou la plus élevée. Vous arriverez à des niveaux bonus sans ennemis.
(Jérôme STRAUSS)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

GEM-X

Voici les différents codes de niveaux de ce jeu:
B: EARTHIAN
C: KENICHI
D: INOKUMA
E: BURAY
F: BADMAN
G: NETWORK
H: YOKOHAMA
I: EXACT
J: X68ØØØ
K: TORRICAN
L: REDMOON
M: CAMPAIGN
N: MAGAMANN
O: SYVALION
P: FMTOWNS
Q: CHIERIE
R: GAMERION
S: ZAWAS
(Rémi LEFORT)

CISCO HEAT

Pour avoir des vies infinies, mettez-vous en mode pause et tapez au clavier "TIME UP" puis Return.
(Gwenaël HERY)

COLONIAL CONQUEST

Prenez le premier scénario le plus facile. Ensuite, prenez les russes car vous aurez 2 millions d'hommes dès le départ. Dès le commencement du jeu, n'attaquez que les territoires sans drapeau. Menez de très nombreuses batailles car plus vous aurez de territoires et plus vous aurez d'argent donc d'hommes. Prenez beaucoup d'îles dès le début car il faut une flotte et pas beaucoup de nations en ont au départ. Laissez au moins 1ØØØØØ hommes sur chacune de vos usines car si elles sont prises vous n'aurez plus d'hommes ni de navires.
(Christophe FRADIN)

WWF WRESTLEMANIA

Pour être sûr de vaincre tous les adversaires, il faut choisir Hulk Hogan et utiliser cette méthode: au début du match, dirigez-vous vers le haut. Avec quelques coups de pieds, envoyez votre adversaire au tapis puis piétinez-le. Tout en le piétinant, préparez-vous à agiter votre joystick (la vitesse est importante mais c'est la régularité du mouvement gauche-droite qui compte le plus). Effectivement, dès qu'il se relève, il vous empoigne mais comme vous vous-y attendiez, vous gagnez quelques précieuses secondes. Vous lui portez donc le marteau-pillon et vous vous retrouvez directement sur lui. Vous n'avez plus qu'à recommencez l'opération: piétinement, préparation à l'empoignement. Restez si possible au milieu du ring et évitez de sortir de celui-ci. Si vous montez sur la troisième corde, il vaut mieux que votre adversaire soit loin des coins et des cordes.
(David KOLACINSKI)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Lorsque vous êtes au supermarché (level 2) aux premières passerelles rouges, quand vous êtes sur la deuxième, sautez plusieurs fois sur vous même et abracadabra la passerelle vous emmène directement de l'autre côté de la berge.
(CESBRON Yann)

CAPTIVE

Lorsque vous êtes à proximité d'une porte et d'une échelle, coincez les monstres entre les portes puis refermez-les. Montez ensuite à l'échelle, attendez une seconde, puis redescendez: n'importe quels monstres sera détruit. Si vous n'êtes pas à proximité d'une échelle, coincez-les entres les portes et retournez-vous: les portes se refermeront deux fois plus vite et les monstres seront donc détruits deux fois plus vite.
(Wilfried MORANGE)

WWF

Pour ceux qui n'arrivent pas encore a être le champion du monde de catch, voilà un truc qui va vous dépanner. Pour n'importe quel catcheur, lorsque votre adversaire est au 2/3 de son énergie, il faut monter sur les cordes (en haut à gauche ou en haut à droite!) et dés qu'il vous montre le bout de son nez, sautez lui dessus. Dés qu'il est au sol remontez à toute vitesse sur les cordes et sautez-lui dessus à pied joins! Avec cette méthode tout devrait rouler.
(CESBRON Yann)

RODLAND

Pour avoir des vies infinies, allez au tableau des High-Scores et tapez "BIG BOSS" (le pseudo du boss de joy sur 3615 joystick) à la place de votre nom.
(Gwenaël HERY)

SPACE ACE II

Pour accéder au cheat mode de ce jeu, pendant le jeu tapez "CADAVERRA" au clavier. Si cela ne marche pas essayez "CQDQVERRQ".
(Yann CESBRON)

VI

Tapez 'Mic Dax' pendant la présentation, vous aurez le droit de bloquer 8 fois la machine par jour au lieu de 6! C'est cool, non?
(Danboss)

ROUX & COMBALUZIER

Déguisez un copain en "DANBOSS" et envoyez-le dans l'ascenseur pour le bloquer définitivement jusqu'à l'arrivée du technicien (comptez une semaine minimum).
(Keumi Xeuda)

 En 92, je promets d'arrêter de dire des gros mots. Ou alors juste de temps en temps.

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
EXTRA BALL	295	295	295
Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball Magic			
SOCCER STARS	292	292	292
E.Hughes int. Soccer + Gazza 2 + KickOff 2 + Microprose Soccer			
MOVIES STARS	299	299	299
Dick tracy + Moonwalker + Indiana jones			
LES COLLECTORS	295		295
Lotus esp. turbo+Venus+J.Pond+Ghouls n'gho			
LA COMPIL INTEGRALE	299		299
Lotus turbo+Toyota c.+Combo racer+ T.Suzuki			
DELTA FORCE	299	299	299
Fire forget 2+Barbarian 2+Knight F.+Dark centur			
STARS SIX	299	349	299
Fire forget 2 + Mystical + Dark century + Swap Crazy cars 2 + Off shore warrior			
5 INTELLIGENT GAMES	242	292	242
Backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
SUPER ACTION	292		292
Supercars+Impossamole+Toyota celica +Gary lineker +Switchblade			
MAITRES AVENTURES	345		345
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SWORD +MAGIC	242	262	242
Targhan+Barbarian 2(pal)+Crystal of arborea			
TOP 3	282	282	282
Tennis + Pinball +Moonblaster			
FOOTBALL CRAZY	255		255
Kick off 2+ Player manager +Final whistle			
SUPERSTARS SPORT	295		295
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	295		295
F 29 +Hard drivin + Stuncar + Battle commande			
SUPERSTARS ARCADE	292		292
Golden axe +Narc +Midnight resistance .+Super of road racer			
NRJ 3	295	295	295
F16+Double dragon2+Italy 90+Welltris Turbo out run			
ACTION PACK	265		265
Turrican 1+2+ Kick off +X-out			
LES JUSTICIERS 3	295	295	295
Batman + Robocop 2 + Shadow Warriors			
OCEAN ARCADE	295	295	295
Golden Axe+Narc+ Offroad Racer +Midnight R			
OCEAN 3D	295	295	295
Battlecommand + F29 + Hard driving			
OCEAN SPORT	295	295	295
Manchester U.+ ProTennis Tour + Beach Volley + Off Road racer			
SUPER HEROES	292		292
Robocop +indiana jones +Last ninja 2+L'espion qui m'aimait			
LES STARS	285		285
Skweek +Builderland +Bumpy +superskweek			
LE TEMPS DES HEROS	285	285	285
Prince of persia +Moonblaster+ North and south			
LES COSTOS	295		295
Flimbo's quest + Twinlord Rick dangerous 2 +Monsters			
AVENTURES EXTRA.	295	325	295
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	325	342	325
Falcon + Gunship + Bomber			
10 MEGAHITS 3	345	345	345
Sunt car racer +last ninja 2+ rank Foot man 2 +Highway 2 +Tetris + 3 Slooges + Trivial 2 +Defender+ Apb			
AIR SEA SUPREMACY	295	325	295
Silent service +Carrier command P 47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
KARATE ACES	295	325	295
Double dragon 1&2 +Last ninja 2 Saboteur 2 (PC)Orient. games (ST + AMIG)			
QUEST AND GLORY	295	295	295
Cadaver + Midwinter +Bloodwych Bat (sauf ST) Iron lord (ST)			
10 GREATS GAMES	345	345	345
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
TOP LEAGUE	295	295	295
Rick 2 +Falcon +Midwinter Tv sport foot +Speed ball 2(sauf PC)			
FUN RADIO	295	295	295
Tortues ninja +Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2			
TOP ACTION	225	225	225
Hard drivin +Strike f.harrier Pick'n pile + Licence to kill			
SUPER SEGA VOL1	275		275
Shinobi +Super monaco GP Golden axe +Crackdown +E-swat			
CAPCOM COLLECTION	275		275
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
SUCCES STORY	225	225	225
Bumpy+Skweek+Turbo cup Crazy shot+Space racer			
TITUS ACTION	299	299	299
Off shore warrior+Wild street +Fire and forget 2+Galactic c.			
PLANETE AVENTURE	295	295	295
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
NRJ 2	295	295	295
Mystical+Light corridor+Pinball magic+Crazy cars 2+Shufflep.			
SUPER SIM PACK	272	292	272
Italy 90+Snowstrike +Turbo out run+Heavy metal			
LES BATTANTS 2	299	299	299
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon + Licence to Kill			
MEGAMIX	275		275
Turrican+Chase hq+Shadow warrior+Altered beast			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
4D BOXING	252		252
ADS +SHERMAN	282		282
AIGLE D'OR LE RETOUR	282	282	282
AIRBUS A320	392	392	392
AIR SUPPORT	252		252
ANOTHER WORLD	292	292	292
ATAC	342	342	342
AVENTURE DE MOKTAR	292	292	292
AVANTAGE TENNIS	242	242	242
BARBARIAN 2	252		252
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	292	292	292
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BLUES BROTHERS	252		252
BOMBER MAN	292	292	292
BONANZA BROS	252		252
BOSTON BOMB CLUB	252	252	252
CASTLES	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CONAN	292	342	292
CRIME CITY	292		292
CROISIEREp.un cadavre	272	292	272
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	272		272
DEVIOUS DESIGNS	252		252
D.GENERATION	302		302
DOUBLE DRAGON 3	252		252
DUCK TALES	252	252	252
ELF	252	292	252
ELVIRA 2	342	392	342
EPIC	252		252
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FACE OFF	252		252
FATE	325	325	325
FIGHTER COMMAND	292		292
FINAL BLOW	252		252
FINAL FIGHT	252		252
FIRST SAMOURAI	252		252
FLOOR 13	292		292
FORT APACHE	292		292
GAUNTLET 3	242		242
G.LOC R360 SEGA	252		252
GOBBLIIINS	292		292
HARLEQUIN	252		252
HEIMDALL	292	342	292
HEROQUEST + DATA	242		242
HOOK	252	292	252
HUDSON HAWK	252	292	252
HUNTER	292		292
KAWASAKI	262		262
KILLER BALL	292		292
KNIGHTMARE	252		252
KICK OFF 2 + SCENARIO	242	242	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROP	125	125	125
KO 2 RETURN TO Europ	125	125	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125	125	125
KO 2 WINNING TACTIC	125	125	125
LEMMINGS DATA DISK	145	145	145
LOTUS TURBO CHAL.2	252	292	252
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAGIC POCKETS	252		252
MANCHESTER U.europe	252	292	252
MEGA FORTRESS	252	292	252
MEGA-LO-MANIA	252		252
MEGA TWINS	252		252
MERCENARY 3	292		292
MICROPROSE GOLF	342		342
MICROPROSEgrand prix	342		342
MIDWINTER 2	292	292	292
MIG29 SUPERFULCRUM	392	442	392
MONKEY ISLAND 2	292	292	292
MOONFALL	252		252
MYTH	252		272
NO BUDIES LAND	262		262
ORK	252		252
OUT RUN EUROPA	252	252	252
PARASOL STAR	252		252
PAPERBOY 2	252	292	252
PEGASUS	252		252
POPULUS 2	292		292
POWERMONGER D.DISK	145	145	145
RACE DRIVIN	252	292	252
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
REALMS	292	342	292
RIDERS OF ROHAN	252	342	252
ROBIN HOOD	252	302	252
ROBOCOP 3	292	292	292
RODLAND	252		252
RUGBY-WORLD CUP	252		252
SHADOW DANCER	252		252
SHUTTLE	292	292	292
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SMASH TV	252		252
SON SHU SI	262		262
SPACE ACE 2	342		342
SPACE CRUSADE	252		252
SPACE GUN	252		252
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252		252
SUPER MONACO GP	252		252
SUPER SKI 2	292	342	292
SUSPICIOUS CARGO	292		292
SWORD OF SAMURAI	292		292
TENTACLE	252		252
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADAMS FAMILY	252	292	252
THE BLUE MAX	292	292	292
THE SHOE PEOPLE	252		252
THE SIMPSONS	252	292	252
THUNDERBURNER	262		262
THUNDERHAWK AH-73M	292		292
TIP OFF	252	252	252
TORTUES NINJA 2	252	292	252
UTOPIA	292		292
VROOM	252		252
WARLORDS	252	292	252
WARLOCK THE Avenger	252		252
WARZONE	252		252
WOLF PACK	292	292	292
WONDERLAND	292	352	292
WORLD CLASS CRICKET	292	292	292
WORLD CLASS RUGBY	292	292	292
W.W.F	252	292	252

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur son	139
GAMEBOY GAMELIGHT	99
GAMEBOY Gamelight Plus	nc
GAMEBOY Allume cigare	NC
GAMEBOY LIGHTBOY	199
GAMEBOY loupe(magnifier)	139
GAMEBOY Kit nettoyage	99
BARBIE	259
BEETLEJUICE	259
BLADES OF STEEL	259
BO JACKSON	259
BOXXLE 2	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHOPLIFTER 2	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DOUBLE DRIBLE 5 ON 5	259
ANGLAIS/FRANCAIS	289
ELEVATOR ACTION	259
FINAL FANTAZY 2	289
GAUNTLET 2	259
GREMLINS 2	259
HUDSON HAWK	259
HUNCH BACK	259
JORDAN VS BIRDS	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	259
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR	259
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	259
PAPERBOY 2	259
POPEYE 2	259
PRINCE OF PERSIA	259
PYRAMIDS OF RA	259
PUNISHER	259
ROCKMAN WORLD	259
SOCCERMANIA	259
SUPER RC PRO AM	259
TEENAGE M TURTLE 2	259
TERMINATOR 2	259
THE ADAMS FAMILY	259
THE SIMPSONS	259
TOM AND JERRY	259
TOUR DE TRASH	259
TURBO RACING	259
TURRICAN	259
WHO FRAMED R.RABBIT	259
WWF SUPERSTARS	259
WORLD COURT SERIES	259

ATARI LYNX

APB	290
AVESOME GOLF	290
BLOCK OUT	250
BLUE LIGHTNING	250
CALIFORNIA GAMES	250
CHECKERED FLAG	290
CHIP'CHALLENGE	250
ELECTROCOP	250
GATES OF ZENDOCON	250
GAUNTLET	250
HARD DRIVIN	290
ISHIDO	290
KLAX	290
MS PACMAN	250
NINJA GAIDEN	250
PACLAND	250
PAPER BOY	250
QIX	290
RAMPAGE	290
ROAD BLASTERS	290
ROBO SQUASH	250
ROBOTRON 2084	290
RYGAR	290
SCRAPYARD DOG	290
SHANGAI	290
STUNRUNNER	290
TURBO SUB	250
TOURNAMENT CYBERBALL	290
VIKING CHILD	290
ZARLOR MERCENARY	250
WARBIRDS	290

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	459
ABBRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	389
AIR BUSTER	389
ALIEN STORM	429
BEANBALL BENNY	429
BONANZA BROS	429
BUCK ROGERS	429
BUDOKAN	429
BURNING FORCE	389
CALIFORNIA GAMES	429
CENTURION	459
DARK CASTLES	389
DECAPATTACK	389
DEVIL HUNTER	429
DICK TRACY	459
DONADO	429
DONALD DUCK	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	389
FIRE MUSTANG	429
FIRE SHARK	389
FORGOTTEN WORLDS	389
GHOSTBUSTERS	389
GOLDEN AXE	389
GHOULS N'GHOSTS	429
HELLFIRE	329
JEWEL MASTER	389
JOE MONTANA FOOTBALL	429
KLAX	429
LAKERS VS CELTICS	429
MARBLE MADNESS	429
MERCS	429
MICKEY MOUSE CASTLE	419
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MOONWALKER	389
MONSTER WORLD 3	389
MYSTIC DEFENDER	389
NINJA BURAI	429
OUT RUN	429
PGA TOUR GOLF	459
PHANTASIE STAR 3	569
PHEUOS	389
POPULOUS	429
REVENGE OF SHINOBI	389
RINGS OF POWER	429
ROAD RASH	429
ROBOCOD	429
SHADOW OF THE BEAST	449
SHINING at the DARKNESS	539
SONIC HEDGEHOG	389
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	419
STAR CONTROL	429
STARFLIGHT	389
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	389
STREET SMART	429
STRIDER	429
SUPER BASEBALL	359
SUPER BASKETBALL	359
SUPER VOLLEYBALL	439
SWORLD OF VERMILLION	579
THE IMMORTAL	429
TOE JAM AND EARL	429
TOKI	389
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
VALIS 3	429
WRESTLER WAR	429
WORLD CUP ITALIA 90	299
XENON 2	389

devenez **INVINCIBLE..**
avec ACTION **N-REPLAY**
L'EVENEMENT 92 !

INCROYABLE !!

IMAGINEZ...
-DES VIES **INFINIES.**
- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**
- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**
UTILISATION TRES SIMPLE
- JUSTE LE CODE DU JEU A ENTRER ET VOUS JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**

BANZAI !!!!

Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises
Actuellement disponible pour **SEGA MEGADRIVE 499 F**

SEGA MASTER

ACE OF ACES	329
AERIAL ASSAULT	329
ALIEN STORM	329
ASTERIX	349
BACK TO THE FUTURE 2	349
BONANZA BROTHERS	329
BUBBLE BOBBLE	329
CHASE HQ	329
CHESS	349
COLUMS	329
DIE HARD 2	329
DONALD DUCK	329
DOUBLE DRAGON	329
DRAGON CRYSTAL	329
FIRE AND FORGET II	329
FLINSTONES	329
G.LOC	329
HEROES OF THE LANCE	329
FORGOTTEN WORLDS	329
GAUNTLET	329
GHOSTBUSTERS	329
GHOULS AND GHOSTS	329
GOLDEN AXE	329
HEAVYWEIGHT BOXING	329
HEROES OF THE LANCE	329
LASER GHOST	329
LEADERBOARD	329
MERCS	349
MICKEY MOUSE CASTLE	329
MOONWALKER	329
OUT RUN EUROPA	329
POPULUS	349
R-TYPE	329
RUNNING BATTLE	329
SHADOW DANCER	349
SHADOW OF THE BEAST	349
SHINOBI	329
SONIC THE HEDGEHOG	329
SPIDERMAN	329
STRIDER	329
SUPER KICK OFF	329
SUPER MONACO GP	329
TIME SOLDIERS	329
TOM AND JERRY	329
WONDERBOY 3	329
XENON 2	329

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	189
CABLE GEAR TO GEAR	129
LOUPE	129
BASEBALL	239
BATTER UP	239
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
GOLDEN AXE	239
G-LOC	239
HALLEY WARS	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
JUNCTION	239
LEADERBOARD GOLF	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	239
PENGO	239
PSYCHIC WORLD	239
PUTTER GOLF	239
SHANGAI 2	239
SHINOBI	239
SLIDER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SPACE HARRIER	239
SPIDERMAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
WOODY POP	239

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY 3 SUPERcharger	199
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	279
QUICKJOY SEGA FIGHTER	199
QUICKJOY NI-5 Nintendo	159
QUICKJOY Turbo Pedale	269
QUICKJOY Megastar Junior	139
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
QUICKJOY TOPSTAR PC	299
CARTE JOYSTICK -> PC	159
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
MANTA-RAY	129
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAREVICK 1	159
QUICKSHOT PYTHON 1	109
WICO ERGOSTICK	199

AMIGA ACTION REPLAY MK III

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS.
- AUTOFIRE
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR.FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000	595
AMIGA 2000	695

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE
PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT
-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ______ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ______

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-02
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER



FASCINATION



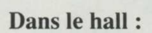
BY FRAMY

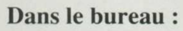


Au Q.U.L. :
Donner sucre au chien. Prendre clé cagibi. Ressortir

Dans la chambre :
Ouvrir malette (combinaison : AARGH). Ouvrir tiroir. Prendre adaptateur. Placer adaptateur sur prise murale. Examiner brosse à dents. Brancher brosse à dents. Mettre brosse à dents sur 110 V. Mettre en marche brosse à dents. Récupérer ampoule.

Dans le parking :
Utiliser clé cagibi sur serrure. Utiliser lampe. Actionner crochet. Examiner poche. Prendre clé voiture. Sortir du cagibi. Utiliser clé auto sur serrure de voiture rouge. Parler à Jon. Taper dans roue. Prendre carte d'accès. Examiner digicode. Introduire carte d'accès. Introduire code confidentiel.





Dans le hall :
Examiner cendrier. Prendre jeton. Examiner news. Prendre news. Examiner journaux. Examiner bottin. Noter téléphone de Jeffrey Miller. Prendre porte-clés. Montrer porte-clés à réceptionniste.

Dans le bureau :
Examiner revers. Examiner pochette de soie. Examiner pochette de soie. Prendre micro-cassette. Introduire micro-cassette dans socle de lampe. Appuyer sur sein droit pour écouter message.



Dans la chambre :
Téléphoner à Jeffrey Miller. Noter code immeuble. Ouvrir réfrigérateur. Utiliser pot à eau sur bac à glace. Introduire ampoule dans bac à glace: brancher réfrigérateur.







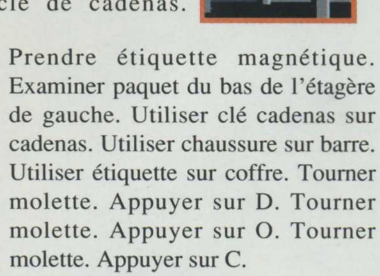
A la piscine :
Parler à Prisca. Prendre lampe de poche. Donner chapeau à Prisca. Actionner interrupteur. Prendre pendentif. Parler Sharon. Choisir café. Prendre sucre sur soi. Aller dans les cabines. Ouvrir porte avec clé piscine.. Examiner walkman. Ouvrir compartiment à pile avec jeton. Prendre pile.



Dans la boutique :
Prendre news. Entrer dans cabine gauche. Sortir. Entrer dans cabine centre. Examiner boîte à chaussures. Prendre chaussure. Sortir. Entrer dans cabine droite. Aller vers porte privée. Examiner porte privée. Désactiver sonnette. Entrer. Soulever poster de Roland en cliquant sur la petite bosse sous sa main. Prendre clé de cadenas.



Prendre étiquette magnétique. Examiner paquet du bas de l'étagère de gauche. Utiliser clé cadenas sur cadenas. Utiliser chaussure sur barre. Utiliser étiquette sur coffre. Tourner molette. Appuyer sur D. Tourner molette. Appuyer sur O. Tourner molette. Appuyer sur C.





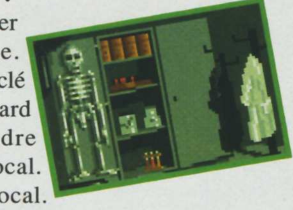
Dans la rue :
Examiner cabine téléphonique. Introduire jeton dans fente. Composer numéro téléphone de Jeffrey Miller. Noter code confidentiel. Composer code immeuble.



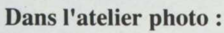


 En 92, je promets d'arrêter de tuer les chats. Sauf ceux qui sentent pas bon.

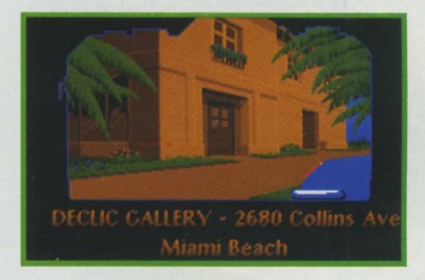
Dans la salle d'opération :
Examiner blouse. Examiner poche. Prendre masque. Examiner poche. Prendre clé placard. Utiliser clé placard sur serrure. Prendre documents. Examiner bocal. Utiliser chaussure sur bocal. Prendre ampoules. Examiner instruments. Prendre scalpel. Examiner répondeur. Appuyer sur retour. Appuyer sur effacement. Sortir.



Dans le hall :
Prendre news. Aller vers la chambre. Prendre boîte de chocolats. Examiner verre. Prendre pin's sur tapis. Aller vers le hall. Examiner fa. Examiner médaille. Parler à Pedro di Helgos. Répondre 2, 2, 1, 2, 1. Prendre petit papier par terre. Noter le numéro. Examiner pile de journaux. Tourner deux pages. Examiner coin déchiré. Noter le numéro. Aller dans la chambre. Téléphoner au numéro (3 chiffres puis les 4 autres).



Dans l'atelier photo :
Examiner auto. Prendre 10 dollars. Aller vers porte de service. Utiliser photos sur fente. Utiliser scalpel sur serrure. Ramasser photos.



Dans la cuisine :



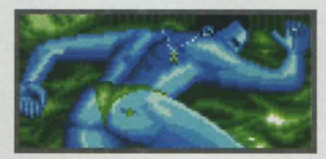
BONUS!

Ouvrir tous les placards. Faire tomber verre. Prendre cuvette. Verser lessive ammoniaquée dans cuvette. Verser eau de javel dans cuvette. Prendre torchon Accrocher torchon sur crochet. Porter masque. Ouvrir robinet. Utiliser torchon sur eau. Raccrocher torchon. Verser soude caustique dans cuvette. Ouvrir passe-plats deux fois. Mettre cuvette dans passe-plats. Refermer passe-plats. Boucher fente avec torchon. Attendre l'effet. Prendre chevalière.

Devant le club :
Montrer pin's à Eduardo. Donner 10 dollars à Eduardo. Répondre 2, 2, 1, 2, 1.

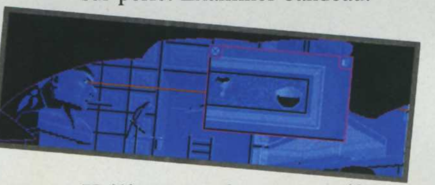


A la villa :
Donner chocolats à Kenneth. Examiner tatouage. Examiner pendentif. Utiliser pendentif sur



pendentif. Examiner main. Examiner bague. Prendre poinçon.

Dans le salon :
Examiner perroquet. Prendre cigare. Utiliser cigare sur bouche. Activer interrupteur aquarium. Examiner coquillage. Utiliser plancton sur coquillage. Prendre épuisette. Utiliser épuisette sur perle. Examiner bandeau.



Utiliser perle sur oeil. Examiner panneau. Utiliser poinçon sur empreinte. Répondre 2, 2, 1, 2, 1.

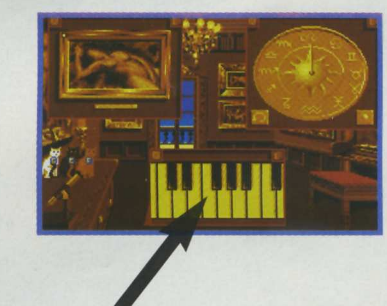


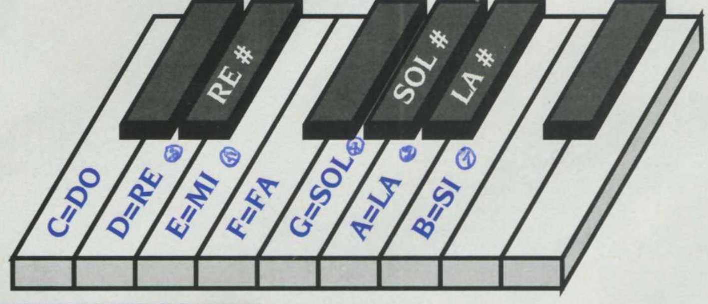
Dans la salle de bain:
Examiner poubelle.Examiner papier. Examiner poubelle. Prendre seringue. Examiner bocal gauche. Ouvrir couvercle. Utiliser seringue sur formol. Activer mécanisme situé mur gauche. Prendre vaporisateur. Ouvrir bouchon. Utiliser formol sur vaporisateur. Fermer bouchon. Prendre vaporisateur. Aller voir le commissaire. Utiliser vaporisateur sur commissaire. Aller vers le salon.



Dans le salon :
Prendre news. Utiliser lampe sur microscope. Noter s'il y a une croix au dessus d'une des lettres du mot BADGE. Utiliser chevalière sur microscope. Noter la date de naissance. Examiner songe d'une nudité. Appuyer sur déclic. Examiner roue. Activer roue. Faire tourner signe. Examiner orgue. Jouer la mélodie.

NOTE :
La croix au dessus d'une des lettres du mot BADGE indique un dièse. La mélodie est SI LA RE SOL MI. Pour trouver le bon signe, faites-les tous !!!





FINISCATION!



Dans la cellule :
Poser news sur table. Examiner poche prisonnier. Prendre briquet. Utiliser briquet sur news.



JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.
Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

HELTER SKELTER

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $ØØØ856.
(Le Chinois)

AMNIOS

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ5 EBE8 33FC et remplacez-les par 4A79 ØØØ5 EBE8 33FC. C'est à l'adresse $ØØ732E.

Pour être invulnérable, toujours avec une cartouche, recherchez les octets 9179 ØØØ5 EBE4 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ5 EBE4 6BØØ. C'est à l'adresse $ØØ73ØE.
(Le Chinois)

SLIDING SKILL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ5 Ø9F8 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ5 Ø9F8 6BØØ. C'est à l'adresse $Ø5Ø9E2.

Pour choisir son niveau de départ, toujours avec une cartouche, recherchez les octets 33FC ØØØ1 ØØØ5 2ØA6 et remplacez-les par 33FC ØØXX ØØØ5 2ØA6 (XX étant le tableau). C'est à l'adresse $Ø4FF24.

Pour avoir des pushs infinis, encore avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ5 2C36 Ø6B9 et remplacez-les par 4A7Ø ØØØ5 2C36 Ø6B9. C'est à l'adresse $Ø529EA.

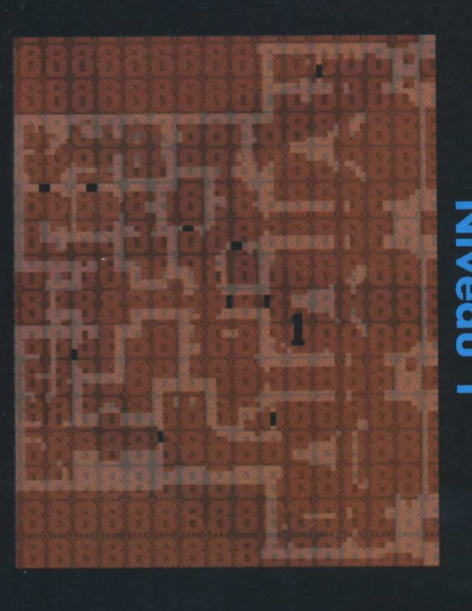
Pour avoir la 2ème option à l'infini, recherchez une dernière fois avec la cartouche, les octets 5379 ØØØ5 2C38 61ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ5 2C38 61ØØ. C'est à l'adresse $Ø5285C.
(Le Chinois)

CLOUD KINGDOMS

Pour avoir de l'énergie et par la même occasion du temps infini, avec une cartouche, recherchez les octets 13C2 ØØØ1 2388 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 2388. La recherchez et le remplacement sont à faire 6 fois. C'est aux adresses $Ø1267E, $Ø12712, $Ø138A6, $Ø13EEØ, $Ø15966, $Ø15ADE.
Pour avoir des clés infinis, avec une cartouche, mettre à l'adresse $Ø1232D un joli 6Ø.
(Le Chinois)

WARP

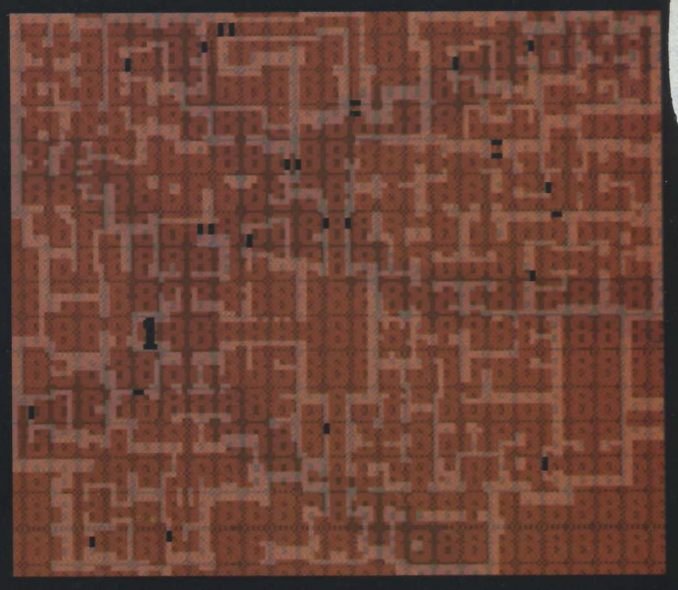
Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ1 ØB9Ø 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 ØB9Ø 6BØØ. C'est à l'adresse $ØØ2E34. Puis recherchez les octets 5379 ØØØ1 ØB9Ø 6BØØ et remplacez les par 4A79 ØØØ1 ØB9Ø 6BØØ. C'est à l'adresse $ØØ7BDE. Puis recherchez les octets 5379 ØØØ1 ØB9Ø 6AØØ et remplacez les par 4A79 ØØØ1 ØB9Ø 6AØØ. C'est à l'adresse $ØØ8ØC2. Et enfin recherchez les octets 5379 ØØØ1 ØB9Ø 6BØØ et remplacez les par 4A79 ØØØ1 ØB9Ø 6BØØ. C'est à l'adresse $Ø12E34.
(Le Chinois)



Niveau 1

PLANS PAR FRAMY

Niveau 4



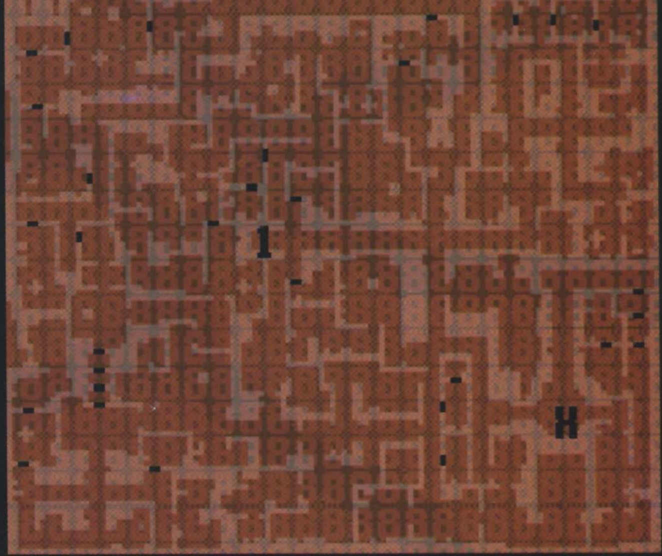
ALIEN





Niveau 2

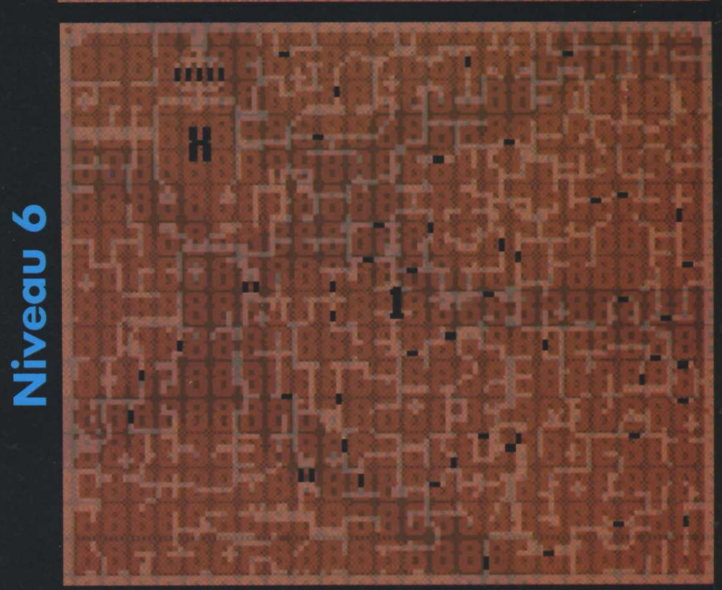
Niveau 5



Niveau 3



Niveau 6



MICRO SWEET



Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS

PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3 + Adaptateur ROM .... 5.990 F

PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM ...... 9.990 F

PROMO AMIGA 500 PLUS
Amiga 500 PLUS + Moniteur Couleur 1083 S + Extension 512 Ko + Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris + 30 disks 3"1/2 + 1 jeu
5.490 F

AMIGA 500

+ Péritel	2.490 F
+ Péritel + Extension	2.690 F
+ Moniteur Couleur	4.390 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.590 F

AMIGA 2000 PLUS

+ Joystick	4.990 F
+ Moniteur Couleur + Joystick	6.690 F
+ 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joystick	5.490 F
+ Monit. Coul.+2ème Lect. interne + joyst.	6.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F

AMIGA 3000

SUPER PROMO : nous consulter



AT 386SX 16 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
9.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.690 F	DX 33 Mhz	10.190 F
SX 25 Mhz	8.990 F	486 DX 25 Mhz	14.690 F
DX 25 Mhz	8.990 F	486 DX 33 Mhz	15.690 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

MICRO-CONSOLES-JEUX



COMMODORE
Les accessoires CDTV

Clavier :	690 F	Carte Mem 64 Ko :	790 F
Trackball :	590 F	Carte Mém 256 Ko :	1.790 F
Souris :	390 F	Genlock :	1.290 F

CDTV

6.990 F avec 5 CD
CADEAU : 1 CLAVIER



CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo à 0 Ko	3.590 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	550 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Adaptateur Rom Kickstart	200 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	285 F
Extension mémoire 512 Ko	240 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Joystick PC	147 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	75 F

Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo
710 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.890 F
avec 1 jeu : 3.390 F
SEGA MEGADRIVE FR : 1.250 F
SUPER FAMICOM : Nous consulter

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.40 F
par 100	3.20 F
par 300	3.00 F



5"1/4

par 10	2.60 F
par 100	2.50 F
par 300	2.30 F

NOUVEAU !
Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET



Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

IMPRIMANTES

PANASONIC
9 Aiguilles : .... 1.590 F
24 Aiguilles : ..... 2.590 F

COMMODORE
MPS 1270
Jet d'encre : .. 1.790 F

STAR
STAR LC 200
Couleur : .... 2.590 F
Star Jet d'encre : 2.590 F

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. (Ordinat.+ Imprimante) : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 29/2/92 dans la limite des stocks disponibles		TOTAL TTC	

Tél. : ....

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre rembours[†] ☐Carte Banc.

N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

JEUX... CRACK AMIGA

FLIMBO QUEST (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' FLIMBO QUEST (COMPIL)trainer
DATA 17Ø23,"FLIMBO QUEST",2,"Vie illimitée","Temps illimité"
sum:
DATA Ø2,Ø,Ø,Ø4,Ø4,E6,29,51,A6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø46,Ø6,6Ø,ØØ,Ø2,88,4E,71,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,Ø1,Ø,Ø,2DØ,68,41
DATA FA,ØØ,16,43,F8,Ø1,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,46,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,Ø1,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø1,1Ø,ØØ,Ø7,ØØ,3C,4E
DATA F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,33,FC,Ø1,1E,ØØ,Ø7,Ø2,FØ,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,21,FC,4E,71,4E,71,Ø7,A4,21,FC,4E,71,4E,71,Ø7
DATA AØ,21,FC,4E,71,4E,71,35,4A,4E,F8,Ø3,8Ø,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52
DATA 21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47
DATA 45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52
DATA 4F,47,45,*
```

CARRIER COMMAND (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' CARRIER COMMAND trainer
DATA 4339,"CARRIER COMMAND",1,"Armement illimité"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØ,ØØ4,ØØØ4,16,3e,92,9f,cb,a9,c2,b7,Ø,ØØ,37Ø,ØØ14,33,fc,4e,71,ØØ,Ø1,3b,2Ø,33,fc,4e,71,ØØ,Ø1,43
DATA Øe,4e,f8,Ø4,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,ØØ,Øf6,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,78,4e,f8,Ø4,ØØ,*
```

RICK DANGEROUS II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' RICK DANGEROUS II (Compil) trainer
DATA 668792,"RICK DANGEROUS II",1,"Mega trainer"
sum:
DATA Ø3,Ø,364ØØ,137,1,Ø,Ø1,Ø,366ØØ,Ø25,1,ØØ,Ø1,Ø,368ØØ,113,1,ØØ,Ø1,*
```

P-47 (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  P47  (compil) trainer
DATA 1672,"p47",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ,Ø3ØØ,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,Ø3,24,bØ,4e,f9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

STRIDER (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  STRIDER II Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3Ø16942,"STRIDER II",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 4,Ø,bc2ØØ,e7,1,Ø,Ø1,Ø,bc2ØØ,17,Ø1,67,66,Ø,b4ØØØ,4Ø,2,4e,71,53,83,Ø,b4ØØØ,14,2,8a,19,85,Ø7,*
```

SHADOW OF THE BEAST (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' SHADOW OF THE BEAST trainer
' Activer ce listing sur le disk 1 puis le listing 2 sur une disquette vierge
' puis booter la disquette vierge lors l'écran est raye (change de couleur)
' faire un reset puis booter le disk 1 de SHADOW OF THE BEAST
DATA 3762,"SHADOW OF THE BEAST",1,"NRJ illimité"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØ,ØØ4,ØØØ4,b9,c3,c7,dØ,ca,d2,7a,2d,Ø,ØØ,Ø6c,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø3,84,4e,f8,ØØ,18
DATA Ø,ØØ,3f2,ØØØ6,4e,f9,ØØ,Ø6,5f,f8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*

'  SHADOW OF THE BEAST
' activer ce listing sur une disquette vierge et installer avec l'instruction
' 'INSTALL DFØ:' du DOS
DATA 9Ø25,"SHADOW OF BEAST",1,"trainerdisk"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø,Øc,ØØ5C,41,fa,ØØ,1a,43,f9,ØØ,Ø6,5f,f8,22,d8,b3,fc,ØØ,Ø6,6Ø,38,66,f6,46,79,ØØ,df
DATA f1,8Ø,6Ø,f8,33,fc,4e,71,ØØ,ØØ,ØØ,42,23,fc,ØØ,Ø6,6Ø,Øe,ØØ,ØØ,ØØ,98,4e,f8,ØØ,18,23,fc
DATA ØØ,Ø6,6Ø,1e,6Ø,Ø6,84,ac,4e,f9,ØØ,Ø6,8Ø,58,13,fc,ØØ,4a,ØØ,Ø3,1a,a2,13,fc,ØØ,53,ØØ,Ø3,1a,9a,4e,f9
DATA ØØ,Ø1,e9,86,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,43,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,4,4,6b,a7,b6,c5,cØ,2Ø,Øf,19,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

PANG

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØØ DFD4 6CØ6 et remplacez-les par 4A79 ØØØØ DFD6 6CØ6. C'est à l'adresse $ØØ8AFE.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 5379 ØØØØ E1ØE 6CØ6 et remplacez-les par 4A79 ØØØØ E1ØE 6CØ6. C'est à l'adresse $ØØ8B16.
(Le Chinois)

CARV-UP

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 7Ø6A et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 7Ø6A.
(Le Chinois)

GOLDEN AXE

Pour avoir une tripotée de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse $ØØ5Ø55.

Pour avoir un panier plein d'énergie fraîche, mettre FA à l'adresse $5Ø56.
(Le Chinois)

MANIX

Pour avoir un maximum de vies, avec une cartouche, mettre FAFA à l'adresse $ØØ5EØA.
(Le Chinois)

ELVIRA - ARCADE GAME

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ Ø488 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ Ø488. C'est à l'adresse $CØØA62.
(Le Chinois)

RALLY CROSS

Pour avoir des médailles supplémentaires, mettre 2Ø à l'adresse $Ø371C3.
(Le Chinois)

THEME PARK MYSTERY

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØ3 968A et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 968A. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux l'adresses $Ø21AB6 et $Ø2DØ32.
(Le Chinois)

MEGALOMANIA

Pour avoir un nombre d'hommes a ne plus savoir qu'en faire, avec une cartouche, mettre le nombre d'hommes que vous désirez aux adresses $Ø1732A et $Ø1732C.
(Le Chinois)

UTOPIA

Pour avoir tout plein de sous, avec une cartouche, mettre ØØFA à l'adresse $Ø135A6.

Pour ne plus perdre de fric, recherchez les octets 91B9 ØØØ1 35A6 4AB9 et remplacez-les par D1B9 ØØØ1 35A6 4AB9. C'est à l'adresse $Ø1ØCB2.

Pour avoir 1ØØ%, mettre 63 à l'adresse $Ø142B5.

Pour avoir plein de techniciens, mettre FAØØ à l'adresse $Ø13128.

Pour avoir plein de 'Free colonis', mettre FAØØ à l'adresse $Ø13124.
(Le Chinois)

BARBARIAN II

Pour avoir un maximum de fric, avec une cartouche, mettre Ø6ØØ l'adresse $ØØØ378.

Pour que le voleur devienne un donneur, recherchez les octets 5378 Ø378 et remplacez-les par 5278 Ø378. C'est à l'adresse $ØØD11C.

Pour avoir du fric infini, recherchez les octets 9178 Ø378 et remplacez-les par 4A78 Ø378. La recherche et le remplacement sont à faire 6 fois. C'est aux adresses $ØØB6BØ, $ØØ11784, $ØØ118Ø6, $ØØ11832, $ØØ11858, $ØØ118A.

Pour avoir des clés infinis, recherchez les octets 5378 Ø37A ØØ78 Ø4ØØ et remplacez-les par 4A78 Ø37A ØØ78 Ø4ØØ. C'est à l'adresse $Ø13Ø88.
(Le Chinois)

WILD STREET

Pour avoir des balles infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 4A39 ØØØØ E9BE 6FØE et remplacez-les par 5239 ØØØØ E9BE 6FØE. C'est à l'adresse $ØØ39E4.

TEENAGE QUEEN

Pour modifier le fric de la nana, avec une cartouche, mettez ce que vous désirez à l'adresse $Ø1B7C4.

Pour modifier votre fric, mettez ce que vous voulez à l'adresse $Ø1B7C6.

Pour avoir du fric infini, recherchez les octets 33C1 ØØØ1 B7C6 3239 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 B7C6 3239. C'est à l'adresse $ Ø191Ø4
(Le Chinois)

JEUX... CRACK AMIGA

DIZZY COMPILATION (INDISPENSABLE!) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' DIZZY COLLECTION trainer DISK I
' Ce programme est obligatoire pour les 3 jeux de la compilation
' il faut premièrement boot la disquette vierge puis faire un reset lorsque
' l'écran flash puis booter le disk 1 de la compil 'DIZZY COLLECTION DISK I'
DATA 684747,"DIZZY COLLECTION",1,"trainer"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øa6cØØ,Ø88,ØØØ6,4e,f9,ØØ,Ø7,fØ,ØØ,12,d8,51,c8,ff,fc,*
```

KWIKSNAX (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  KWIKSNAX! (DIZZY COLLECTION) trainer
' activer ce listing sur une disquette vierge et installer avec l'instruction 'INSTALL DFØ:' du DOS
' Attention lors de la sélection des jeux au menu choisir 'KWIKSNAX!'
DATA 7774,"KWIKSNAX!",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØ2,Ø,ØØØØ,Ø4,Ø4,a3,b2,a7,fa,cØ,2Ø,Øf,19,Ø,Ø,Øc,74,41,fa,ØØ,1a,43,f9,ØØ,Ø7,fØ,ØØ,22,d8,b3,fc,ØØ,Ø7,fØ
DATA 38,66,f6,46,79,ØØ,df,f1,8Ø,6Ø,f8,12,d8,51,c8,ff,fc,21,fc,ØØ,Ø7,fØ,12,12,Ø4,4e,f8,Ø4,ØØ,13,fc,ØØ,4a,ØØ
DATA ØØ,98,c8,4e,f8,Ø3,ea,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,43,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

MAGICLAND DIZZY (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  MAGICLAND DIZZY (DIZZY COLLECTION) trainer
' activer ce listing sur une disquette vierge et installer avec l'instruction 'INSTALL DFØ:' du DOS
' Attention lors de la sélection des jeux au menu choisir 'MAGICLAND DIZZY'
DATA 7441,"DIZZY COLLECTION",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØ2,Ø,ØØØØ,Ø4,Ø4,67,78,87,6c,cØ,2Ø,Øf,19,Ø,Ø,Øc,3C,41,fa,ØØ,1a,43,f9,ØØ,Ø7,fØ,ØØ,22,d8,b3,fc,ØØ,Ø7,fØ
DATA 38,66,f6,46,79,ØØ,df,f1,8Ø,6Ø,f8,12,d8,51,c8,ff,fc,21,fc,ØØ,Ø7,fØ,12,11,1e,4e,f8,Ø4,ØØ,13,fc,ØØ,6Ø,ØØ
DATA Ø5,d4,8a,4e,f9,ØØ,Ø5,cØ,Ø4,43,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

FAST FOOD (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  FAST FOOD (DIZZY COLLECTION) trainer
' activer ce listing sur une disquette vierge et installer avec l'instruction 'INSTALL DFØ:' du DOS
' Attention lors de la sélection des jeux au menu choisir 'FASTFOOD'
DATA 7519,"FASTFOOD",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØ2,Ø,ØØØØ,Ø4,Ø4,91,fa,57,ec,cØ,2Ø,Øf,19,Ø,ØØØØ,Øc,74,41,fa,ØØ,1a,43,f9,ØØ,Ø7,fØ,ØØ,22,d8,b3,fc,ØØ,Ø7
DATA fØ,38,66,f6,46,79,ØØ,df,f1,8Ø,6Ø,f8,12,d8,51,c8,ff,fc,21,fc,6Ø,ØØ,6f,ee,11,7e,4e,f8,Ø4,ØØ,11,fc,ØØ,4a
DATA 11,2a,4e,f8,1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,43,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

FANTASY WORLD DIZZY (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  FANTASY WORLD DIZZY (DIZZY COLLECTION DISK II) Trainer
DATA 254764,"FANTASY WORLD DIZZY",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ3e2ØØ,ØØ16,ØØ4,4a,39,ØØ,Ø1,53,39,ØØ,Ø1,*
```

LAST NINJA II (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  LAST NINJA II trainer
DATA 163Ø992 ,"LAST NINJA II",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA Ø2,Ø,c6eØØ,Ø14,4,3a,9Ø,a6,Ø5,35,93,f4,36,Ø,c6eØØ,1Øc,4,4e,71,4e,71,53,6e,ØØ,4Ø,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

KICK OFF 2

Pour modifier le nombre de buts du joueur 1, avec une cartouche mettez ce que vous voulez à l'adresse $Ø19F4D.

Pour modifier le nombre de buts du joueur 2, mettez ce que vous voulez à l'adresse $Ø19F4F.
(Le Chinois)

CROSSBOW

Pour avoir des fléchettes toujours armées, avec une cartouche, recherchez les octets 536E ØØ2Ø 66Ø6 7Ø1Ø et remplacez-les par 4A6E ØØ2Ø 66Ø6 7Ø1Ø. C'est à l'adresse $ØØ638E.

Pour avoir des fléchettes de type 1 infinies, recherchez les octets 536E ØØ18 67Ø6 61ØØ et remplacez-les par 4A6E ØØ18 67Ø6 61ØØ. C'est à l'adresse $ØØ5586.

Pour avoir des fléchettes de type 2 infinies, recherchez les octets 536E ØØ1A 67Ø6 61ØØ et remplacez-les par 4A6E ØØ1A 67Ø6 61ØØ. C'est à l'adresse $ØØ55A4.

Pour avoir des fléchettes de type 3 infinies, recherchez les octets 536E ØØ1C 67Ø6 61ØØ et remplacez-les par 4A6E ØØ1C 67Ø6 61ØØ. C'est à l'adresse $ØØ55C2.
(Le Chinois)

THE KILLING GAME SHOW

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 2254 6B62 6Ø28 et remplacez-les par 4A78 2254 6B62 6Ø28. C'est à l'adresse $Ø19E42.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5378 2256 31F8 3262 et remplacez-les par 4A78 2254 31F8 3262. C'est à l'adresse $Ø15CEC.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 4A78 2256 6BØ2 4E75 et remplacez-les par 31FC ØØ1B 2256 4E75. C'est à l'adresse $Ø14818.
(Le Chinois)

ALIEN BREED

Pour choisir son nombre de vies, avec une cartouche, mettre ØØXX à l'adresse $CØ5A4E (XX=nombre en hexadécimal).

Pour choisir son nombre de cartouches, mettre ØØXX à l'adresse $CØ5A52 (XX=nombre en hexadécimal).

Pour choisir son nombre de balles, mettre ØØXX à l'adresse $CØ5A56 (XX=nombre en hexadécimal).

Pour choisir son niveau d'énergie, mettre ØØXX à l'adresse $CØ5A4A (XX=nombre en hexadécimal).

Pour choisir son nombre de clés, mettre ØØXX à l'adresse $CØ5A5B (XX=nombre en hexadécimal).

Pour choisir son temps restant, mettre Ø9Ø9 à l'adresse $CØ2CAE (XX=nombre en hexadécimal).

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5339 ØØCØ 2CAE et remplacez-les par 4A39 ØØCØ 2CAE. C'est à l'adresse $CØ2D9E.

Pour être invulnérable, recherchez les octets ØC79 ØØØ1 ØØCØ 5A4A 6A1A et remplacez-les par 33FC ØØ4Ø ØØCØ 5A4A 6Ø1A. C'est à l'adresse $CØ6928.

Pour être en méga trainer, recherchez les octets ØC79 ØØØ1 ØØCØ 5A4A 6A1A et remplacez-les par 33FC ØØ4Ø ØØCØ 5A4A 33FC ØØØ5 ØØCØ 5A52 5279 ØØCØ 5A5A 6ØØC. C'est à l'adresse $CØ6928.
(Le Chinois)

BATTLE COMMAND

Pour avoir des armes type 1, avec une cartouche, mettre ØØ63 à l'adresse $ØØ2588.
Pour avoir des armes type 2, mettre ØØ63 à l'adresse $ØØ25A4.
Pour avoir des armes type 3, mettre ØØ63 à l'adresse $ØØ25CØ.
Pour avoir des armes type 4, mettre ØØ63 à l'adresse $ØØ25DE.
(Le Chinois)

FIRE & BRIMSTONE

Pour avoir plein de vies, avec une cartouche, mettre ØØFA à l'adresse $ØØØ276.
(Le Chinois)

FLOOD

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 7E76 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 7E76. La recherchez et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses $ØØCDDC, $ØØCE4A, $ØØD348.
(Le Chinois)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude de d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée.
Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

GAUNTLET II

Pour avoir un max de vies, éditez le fichier GAUNTLET.EXE et recherchez les octets C7 84 ØE ØØ DØ Ø7 et remplacez-les par C7 84 ØE ØØ FF 7F.
(Guillaume PERNOT)

POOL OF DARKNESS

Pour avoir un personnage en béton armé, éditez le fichier: 'SAVE\CHRDATA1.SAV' et mettez FF aux offsets 16 à 29, 178, 331, 339, 343,37Ø à 372 et 5Ø8.
(Guillaume PERNOT)

KHALAAN

Pour avoir une partie en d'enfer, éditez le fichier 'KHALAAN.SAV' et mettez FF FF FF aux offsets 642, 646, 65Ø, 666, 67Ø.
(Guillaume PERNOT)

MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL

Recherchez le nom du premier quaterback de votre équipe dans LEAGØØ1.S puis aux premiers octets qui suivent différents de ØØ mettez 55 55 55 64 ØØ ØØ FF, avancez de 24 octets et répétez l'opération 31 fois. (bon courage...)
(Guillaume PERNOT)

SPEEDBALL 2

Pour choisir le niveau de son équipe, éditez LEAGUE.SAV et modifiez les offsets:
- 4 et 5 pour les crédits
- 356 et 357 pour les points dans le championnat
- à partir de 18, tous les 12 octets mettez ØØ FF FF FF FF FF FF FF ou les caractéristiques que vous voulez (le premier octet à ØØ vous rend plus résistant)

(Guillaume PERNOT)

SUPER OFF ROAD RACER

Editez le fichier 'GAME.EXE' et recherchez-y les octets 74 29 FE C8 88 et remplacez-les par 74 29 9Ø 9Ø 88.

Pour avoir les crédits infinis, recherchez les octets E9 94 ØØ FE C8 88 et remplacez-les par E9 94 ØØ 9Ø 9Ø 88.

Pour avoir les nitros infinies, recherchez les octets 8B 45 ØF Ø4 2Ø 27 et remplacez-les par B8 FF 7F Ø4 2Ø 27.

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, recherchez les octets 75 Ø5 E8 DF FD EB E1 et remplacez-les par C6 Ø1 Ø5 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. Puis recherchez peu après FE Ø1 et mettez 9Ø 9Ø pour avoir 5 carrés en n'en n'achetant qu'un seul!
(Guillaume PERNOT)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

GAUNTLET II • GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Installe/Désinstalle Max de Vies pour GAUNTLET 2
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"GAUNT.COM"
4Ø FOR I=1 TO 87
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>9289 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"GAUNT.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA B8,Ø2,3D,BA,46,Ø1,CD,21,8B,D8,33,C9,BA,28
12Ø DATA CE,B8,ØØ,42,CD,21,B4,3F,B9,Ø1,ØØ,BA,57,Ø1
13Ø DATA CD,21,33,C9,BA,28,CE,B8,ØØ,42,CD,21,8Ø,3E
14Ø DATA 57,Ø1,DØ,74,12,BA,53,Ø1,B9,Ø2,ØØ,B4,4Ø,CD
15Ø DATA 21,BA,57,Ø1,B8,ØØ,4C,CD,21,BA,55,Ø1,EB,EC
16Ø DATA 67,61,75,6E,74,6C,65,74,2E,65,78,65,ØØ,DØ
17Ø DATA Ø7,FF,7F
```

SUPER OFF ROAD • (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Installe/Désinstalle des crédits
15 'et nitros infinis sur SUPER OFF ROAD
2Ø 'par G.PERNOT (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"SUPEROFF.COM"
4Ø FOR I=1 TO 1Ø6
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>12453 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"SUPEROFF.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,Ø9,9Ø,33,C9,B8,ØØ,42,CD,21,C3,B8,Ø2,3D
12Ø DATA BA,5F,Ø1,CD,21,8B,D8,BA,C6,1B,E8,E8,FF,B4
13Ø DATA 3F,BA,6A,Ø1,B9,Ø1,ØØ,CD,21,8Ø,3E,6A,Ø1,9Ø
14Ø DATA 74,2B,C7,Ø6,68,Ø1,9Ø,9Ø,BA,C6,1B,E8,CB,FF
15Ø DATA BA,68,Ø1,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,CD,21,BA,ØF,32,E8
16Ø DATA BB,FF,BA,68,Ø1,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,CD,21,B8,ØØ
17Ø DATA 4C,CD,21,C7,Ø6,68,Ø1,FE,C8,EB,D3,67,61,6D
18Ø DATA 65,2E,65,78,65,ØØ,9Ø,9Ø
```

MIKE DITKA • GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Caractéristique au max pour Chicago en Season
2Ø 'pour MIKE DITKA par G.PERNOT (C) JOYSTICK 1992
25 'Faites SEASON.Après le Bad File, revenez
26 'au Clipboard et faites team.
3Ø OPEN "O",#1,"MIKE.COM"
4Ø FOR I=1 TO 64
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>6241 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"MIKE.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,2F,Ø1,CD,21,8B,D8,BA,6Ø,29,B9
12Ø DATA 2Ø,ØØ,51,52,33,C9,B8,ØØ,42,CD,21,BA,39,Ø1
13Ø DATA B4,4Ø,B9,Ø7,ØØ,CD,21,5A,59,83,C2,18,E2,E6
14Ø DATA B8,ØØ,4C,CD,21,6C,65,61,67,3Ø,3Ø,31,2E,73
15Ø DATA ØØ,7F,7F,7F,64,ØØ,ØØ,FF
```

KHALAAN • GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Caractéristique au max pour la sauvegarde de
2Ø 'KHALAAN par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"KHA.COM"
4Ø FOR I=1 TO 81
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>1Ø858 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"KHA.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,13,9Ø,33,C9,B8,ØØ,42,CD,21,B9,Ø3,ØØ,B4
12Ø DATA 4Ø,BA,4E,Ø1,CD,21,C3,B8,Ø1,3D,BA,42,Ø1,CD
13Ø DATA 21,8B,D8,BA,82,Ø2,E8,DE,FF,BA,86,Ø2,E8,D8
14Ø DATA FF,BA,8A,Ø2,E8,D2,FF,BA,9A,Ø2,E8,CC,FF,BA
15Ø DATA 9E,Ø2,E8,C6,FF,B8,ØØ,4C,CD,21,6B,68,61,6C
16Ø DATA 61,61,6E,2E,73,61,76,ØØ,FF,FF,FF
```

SPEEDBALL II • (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Super équipe, 5ØØ points et 5ØØØØ crédits
2Ø 'pour la sauvegarde de league de SPEEDBALL 2
25 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"SPEED.COM"
4Ø FOR I=1 TO 11Ø
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>12Ø38 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"SPEED.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,57,Ø1,CD,21,8B,D8,B9,ØC,ØØ,BA
12Ø DATA 12,ØØ,51,52,33,C9,B8,ØØ,42,CD,21,BA,62,Ø1
13Ø DATA B4,4Ø,B9,Ø8,ØØ,CD,21,5A,83,C2,ØC,59,E2,E6
14Ø DATA 33,C9,BA,Ø4,ØØ,B8,ØØ,42,CD,21,B4,4Ø,BA,6A
15Ø DATA Ø1,B9,Ø2,ØØ,CD,21,33,C9,BA,64,Ø1,B8,ØØ,42
16Ø DATA CD,21,B4,4Ø,BA,6C,Ø1,B9,Ø2,ØØ,CD,21,B8,ØØ
17Ø DATA 4C,CD,21,6C,65,61,67,75,65,2E,73,61,76,ØØ
18Ø DATA ØØ,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5Ø,C3,F4,Ø1
```

ADVANTAGE TENNIS • GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Caractéristique au max pour la sauvegarde
15 'TENNIS pour ADVANTAGE TENNIS
2Ø 'par G.P (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"TENNIS.COM"
4Ø FOR I=1 TO 79
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>8Ø64 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"TENNIS.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,43,Ø1,CD,21,8B,D8,BA,5Ø,34,B9
12Ø DATA Ø5,ØØ,51,52,33,C9,B8,ØØ,42,CD,21,BA,4E,Ø1
13Ø DATA B9,Ø1,ØØ,B4,4Ø,CD,21,5A,59,83,C2,Ø2,E2,E6
14Ø DATA BA,5C,34,33,C9,B8,ØØ,42,CD,21,B9,Ø1,ØØ,BA
15Ø DATA 4E,Ø1,B4,4Ø,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,74,65,6E
16Ø DATA 6E,69,73,2E,7Ø,6C,79,ØØ,78
```

MARTIAN DREAM (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Caractéristique à fond pour la sauvegarde
15 'de MARTIAN DREAM
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"BRITISH.COM"
4Ø FOR I=1 TO 78
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>71ØØ THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"BRITISH.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,3Ø,Ø1,CD,21,8B,D8,B9,Ø4,ØØ,33
12Ø DATA FF,51,B8,ØØ,42,33,C9,8B,95,41,Ø1,CD,21,B4
13Ø DATA 4Ø,BA,4B,Ø1,B9,Ø3,ØØ,CD,21,83,C7,Ø2,59,E2
14Ø DATA E4,B8,ØØ,4C,CD,21,73,61,76,65,67,61,6D,65
15Ø DATA 5C,6F,62,6A,6C,69,73,74,ØØ,Ø1,Ø9,Ø1,ØA,Ø1
16Ø DATA ØB,Ø1,ØE,Ø2,ØC,63,63,63
```

POOL OF DARKNESS • GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Oooh le beau personnage pour la sauvegarde A à
2Ø 'POOL OF DARKNESS  G.PERNOT (C) JOYSTICK 1992
3Ø OPEN "O",#1,"POOL.COM"
4Ø FOR I=1 TO 132
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>14867 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"POOL.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,1B,9Ø,51,52,B8,ØØ,42,33,C9,CD,21,B4,4Ø
12Ø DATA BA,1C,Ø1,B9,Ø1,ØØ,CD,21,5A,42,59,E2,E8,CB
13Ø DATA FF,B8,Ø1,3D,BA,72,Ø1,CD,21,8B,D8,B9,ØD,ØØ
14Ø DATA BA,11,ØØ,ØE,E8,D2,FF,B9,Ø3,ØØ,BA,72,Ø1,ØE
15Ø DATA E8,C8,FF,B9,Ø1,ØØ,BA,B2,ØØ,ØE,E8,BE,FF,B9
16Ø DATA Ø1,ØØ,BA,FC,Ø1,ØE,E8,B4,FF,B9,Ø1,ØØ,BA,53
17Ø DATA Ø1,ØE,E8,AA,FF,B9,Ø1,ØØ,BA,57,Ø1,ØE,E8,AØ
18Ø DATA FF,B9,Ø6,ØØ,BA,4B,Ø1,ØE,E8,96,FF,B8,ØØ,4C
19Ø DATA CD,21,73,61,76,65,5C,63,68,72,64,61,74,61
2ØØ DATA 31,2E,73,61,76,ØØ
```

MARTIAN DREAM

Dans le sous répertoire 'SAVEGAME' éditez le fichier OBJLIST et mettez 63 63 63 aux offsets 23Ø5, 2561, 2817, 3585 et FF 7F FF 7F FF 7F à l'offset 3Ø74.
(Guillaume PERNOT)

ADVANTAGE TENNIS

Pour avoir un joueur avec 7 bras (et oui, encore un bébé pieuvre!!!), éditez votre sauvegarde (extension .PLY) et mettez 78 aux offsets 13392, 13394, 13396, 13398, 134ØØ, 134Ø4.
(Guillaume PERNOT)

SUPER OFF ROAD

Pour avoir des crédits infinis (mais vous ne pourrez alors plus rien acheter), prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier "GAME.EXE". Recherchez les octets E8 7D 2F E8 D8 2A E8 B2 ØØ et remplacez les par E8 7D 2F 9Ø 9Ø 9Ø E8 B2 ØØ.
(SUPERJULIEN)

TERMINATOR II

Pour gagner à toutes les missions (c'est pas beau la triche, hein ?), prenez un éditeur de secteur et faites toutes les recherches suivantes (accrochez-vous !): Recherchez 75 Ø3 E9 Ø8 Ø1 83 3E 1C 35 ØØ 75 Ø3 E9 FE ØØ et remplacez par C7 Ø6 1C 35 FF ØØ 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. Recherchez 83 3E 1C 35 ØØ 74 Ø7 83 3E 48 35 ØØ 75 et remplacez par C7 Ø6 1C 35 FF FF C7 Ø6 48 35 FF FF EB. Recherchez E8 E2 14 83 C4 Ø2 ØB CØ 75 Ø3 et remplacez par E8 E2 14 83 C4 Ø2 ØB CØ EB Ø3. Recherchez ØB CØ 75 Ø2 EB 58 E8 1Ø 49 et remplacez par ØB CØ EB Ø2 EB 58 E8 1Ø 49. Recherchez 83 3E 1C 35 ØØ 74 Ø7 83 3E 78 3C ØØ 75 Ø2 et remplacez par C7 Ø6 1C 35 FF FF C7 Ø6 78 3C FF FF EB Ø2. Voilà, c'est enfin fini. Bon jeu !
(SUPERJULIEN)

PREMIER MAIL ORDER

POUR COMMANDER, VEUILLEZ ENVOYER UN CHEQUE BANCAIRE OU LE NUMERO DE VOTRE CARTE DE CREDIT (MASTER CARD, VISA, CARTE BLEUE) EN INDIQUANT LA DATE D'EXPIRATION, A :
TRYBRIDGE LTD 8, BUCKWINS SQUARE, BURNT MILLS, BASILDON, ESSEX, SS13IBJ- U.K
COMMANDES TELEPHONIQUES :19.44.268.590.766 LUN-VEND 9H00 à 17H00, SAMEDI 10H00 à 16H00
FAX :19.44.268.590.076
POSSESSEURS DE PC, VEUILLEZ MENTIONNER 3.1/2 OU 5.1/4.
POUR LES TITRES MARQUES *, TELEPHONEZ POUR CONFIRMATION DE DISPONIBILITE.

	ST	AMIGA	PC
1/2 MEG UPGRADE		299	
1/2 MEG UPGRADE + CLOCK		349	
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	349
3D POOL	89	89	
4D BOXING		198	249
4D DRIVIN *		189	249
4D DRIVING			249
AFTERBURNER	89	89	
ALIEN BREED (1 MEG)		199	
ALIEN STORM	199	199	
ALTERED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
APB	89	89	89
ARACHNOPHOBIA			249
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	199	199	
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BATTCHESS 2		199	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIG RUN *	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX		249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS*	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN		89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CARRIER COMMAND	89	89	89
CASTLES *	249	249	249
CENTURION		199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CISCO HEAT	199	199	
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET 1 MEG		229	
CURSE OF THE AZURE BONDS		249	249
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1MEG)	249		
DEATHBRINGER	249	249	249
DEFENDER OF THE CROWN	89	89	89
DEMOSGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DAS BOOT		249	249
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
DRAGONS LAIR TIMEWARP	299	299	299
ELF	199	199	
ELITE+			349
ELVIRA 2		299	299
EPIC *	249	249	249
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *249	249	249	
F117A NIGHTHAWK	349		
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299	299
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK			119
F19 STEALTH FIGHTER	249	249	
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL BLOW	199	199	
FINAL FIGHT	199	199	
FIRST SAMOURAI		199	
FLAG *	249	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX *	299	299	299
G LOC *	199	199	
GAUNTLET 3 *	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GODFATHER ACTION	199	199	199
GODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET*	249	249	
GUNSHIP 2000			349
HARD DRIVIN	89	89	89
HARLEQUIN *	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMBALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE		249	249
HUDSON HAWK	199	199	
HUNTER	249	249	
IK +	89	89	
IMMORTAL	89	89	
INDY 500		199	199
INDY JONES ATLANTIS			
ACTION *	89	89	89
INDY JONES CRUSADE			
ACTION	89	89	89
JAMES POND	89	89	
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
KICK OFF+EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1MEG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISLTE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING			

	ST	AMIGA	PC
TACTICS	59	59	
KLAXX	89	89	
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3		199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION			
KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAGNETIC SCROLLS			
COLLECTION	249	249	249
MAN UTD EUROPE	199	199	
MAX	249	249	
MEGALOMANIA	199	249	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAFORTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MIGHT AND MAGIC	249	249	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZELAND STORY	89	89	
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS *	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA TOUR GOLF		199	199
PITFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS*		249	249
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUG PROMISED LANDS	59	59	59
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVIN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
ROCKET RANGER	89	89	
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFFTWAFFE		349	
SHADOWLANDS *	249	249	249
SHADOW SORCEROR		249	249
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM CITY+POPULOUS	249	249	299
SIM EARTH			249
SKI OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2 *	299	299	299
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2		199	199
STRIKEFLEET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPER MONACO	199	199	
SUPERCARS 2	199	199	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM YANKEE 2 *	249	249	299
TEENAGE MUTANT TURTLES2*199	199	199	
TERMINATOR *			299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3			299
THE SIMPSONS	199	199	
THREE STOOGES		89	89
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6 *	249	249	249
WILD WHEELS	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
JOHN MADDEN *		249	
SHADOW LANDS *		249	
SUPER SEGA *		249	
WORLD CUP CRICKET *		199	
SPACE CRUSADE *		199	
NINJA COLLECTION *		199	

SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	299	MIDNIGHT RESISTANCE	349
688 ATTACK SUB	349	MONSTER LAIR	299
ABRAHAM TANK	349	MOONWALKER	299
AFTERBURNER 2	299	OUTRUN	349
ALIEN STORM	299	OUTRUN	349
BACK TO THE FUTURE 3*	349	PGA TOUR GOLF	349
BATMAN	349	POPULOUS	349
BATTLE SQUADRON	349	POWERBALL	349
BONANZA BROTHERS	349	RAMBO 3	299
BUCK ROGERS *	349	REVENGE OF SHINOBI	299
BUDOKAN	349	RINGS OF POWER *	399
CENTURION	349	SHADOW DANCER	299
CRACKDOWN	349	SHADOW OF THE BEAST *	349
DARK CASTLE	349	SHINNING IN THE DARKNESS	449
DE CAP ATTACK	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
DICK TRACY	349	SPEEDBALL 2 *	349
DYNAMITE DUCK	299	SPIDERMAN	349
E SWAT	229	STREET SMART	349
EA HOCKEY	349	STREETS OF RAGE	349
F22 INTERCEPTOR	449	STRIDER	399
FANTASIA	349	SUPER HANG ON	299
FAREY TALE	349	SUPER MONACO GP	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER REAL BASKETBALL	299
FLICKY	299	SUPER THUNDERBLADE	299
FORGOTTEN WORLDS	299	SWORD OF SODAN	349
GAIN GROUND	299	THE IMMORTAL	349
GHOSTBUSTERS	299	TOE JAM AND EARL	349
GHOULS AND GHOSTS	349	TRUXTON	399
GOLDEN AXE	299	TWIN COBRA	349
KILLING GAME SHOW *	349	TWIN HAWK	299
LAKERS V CELTICS	349	WRESTLE WAR	349
LAST BATTLE	299	XENON 2 *	349
MERCS *	349	ZANY GOLF	349
MICKEY MOUSE	349	ZOOM	299

GAME GEAR

COLUMNS	199	MICKEY MOUSE	219
DONALD DUCK *	219	NINJA GAIDEN	219
DRAGON CRISTAL	219	OUTRUN	219
FACTORY PANIC *	219	PENGO	199
FROGGER	219	PSYHIC WORLD	199
G LOC	219	PUTTER GOLF	219
GOLDEN AXE *	219	SHINOBI	219
JOE MONTANA	219	SUPER MONACO	199
LEADERBOARD	219	WONDERBOY	199

MASTER SYSTEM

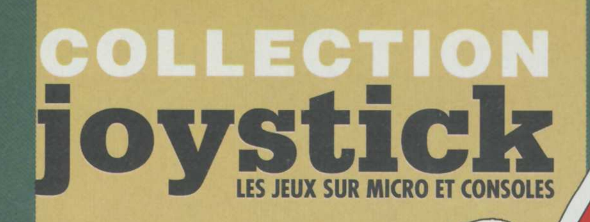
ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	MS PACKMAN *	279
ALIEN STORM *	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS *	279	RAMBO 3	279
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER *	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST *	299
DUCK TALES *	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES *	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC *	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	THE FLINTSTONES *	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE *	279	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

GAME BOY

AEROSTAR	229	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229
ALLEYWAY	229	MICKY MOUSE	229
BILL AND TED	229	NAVY SEALS	229
BLADES OF STEEL	229	NEMESIS	229
BUBBLE BOBBLE	229	NFL FOOTBALL	229
BUGGS BUNNY	229	PAPERBOY	229
BURIAI FIGHTER	229	PUNISHER	229
CASTELVANIA 2	229	R TYPE	229
CHASE HQ	229	ROBOCOP	229
CHESSMASTER	229	SIDE POCKET	229
DOUBLE DRAGON	229	SNOOPYS MAGIC SHOW	229
DR MARIO	229	SPIDERMAN	229
DUCK TALES	229	SUPER MARIO LAND	229
DYNABLASTER	229	SUPER RC PRO AM	229
F1 RACER	229	TEENAGE TURTLES	229
FLIPBALL	229	TENNIS	229
FORTRESS OF FEAR	229	TOUR DE TRASH	229
GREMLINS 2	229	WORLD CUP	229
HOME ALONE	229	WWF	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	ROBOCOP 2	229
KING OF THE ZOO	229	BATTLETOADS	229
KWIRK	229	ROGER RABBIT	229
LOOPZ	229	TURRICAN	229
MEGA MAN	229	DOUBLE DRAGON 2	229
MERCENARY FORCE	229		


GAGNE!
STORM
DOUBLE DRAGON
THE
III
ROSETTA STONE
TRADEWEST


CONCOURS
1) Quelle mission doivent remplir nos deux frères LEE?
a) Délivrer le vieux devin Hiruko détenu en Egypte
b) Retrouver les morceaux de la "Rosetta Stone"
c) Retrouver leur sœur Rosetta prisonnière au Japon
2) DOUBLE DRAGON III est l'adaptation :
a) du jeu d'arcarde
b) du jeu sur console
c) du film du même nom
✷ 1er PRIX ✷
Un stage intensif d'Aikido de 3 mois au Club Ima-Iru à Paris
✷ 2ème PRIX ✷
Un stage intensif d'Aikido d'un mois au Club Ima-Iru à Paris
✷ Du 3ème au 10ème PRIX ✷
Un Sweat Shirt Double Dragon III
✷ Du 11ème au 20ème PRIX ✷
Un grand poster (2m x 1m) Double Dragon III
✷ Du 21ème au 50ème PRIX ✷
Une démo Double Dragon III
✷ Du 51ème au 100ème PRIX ✷
Des tatoos Double Dragon III
3) Quels sont les deux prénoms des frères LEE?
a) Billy and Johnny
b) Bruce and Johnny
c) Jimmy and Billy
d) Jimmy and Johny
4) TRADEWEST est le nom de l'équipe de programmeurs. Quel emblème utilise t-elle?
a) une chauve souris
b) un pingouin
c) un oiseau
d) une girafe
UBI SOFT
Entertainment Software
36 15 UBI
BULLETIN DE PARTICIPATION à découper, à remplir et à retourner avant le 31 Mars 92 à : JOYSTICK - DOUBLE DRAGON III, 103 Bd MacDonald 75019 PARIS.
NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Age
Type d'ordinateur
1) a : ☐ b : ☐ c : ☐
2) a : ☐ b : ☐ c : ☐
3) a : ☐ b : ☐ c : ☐ d : ☐
4) a : ☐ b : ☐ c : ☐ d : ☐
• Joystick, Ubi Soft et Storm organisent un concours se clôturant le 31 Mars à minuit.
• Le concours est ouvert à tout le monde, sauf les personnels de Joystick, d'Ubi Soft et de Storm.
• Il est doté de plusieurs prix dont le liste se trouve sur cette même page.
• La participation à ce concours implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les photocopies et les bulletins incomplets ou raturés seront éliminés.
• En cas d'ex-aequo, les gagnants seront tirés au sort.
STORM
SALES CURVE
IMA-IRU
氣道合氣道合氣道合氣道合氣道合氣道合氣道合氣道

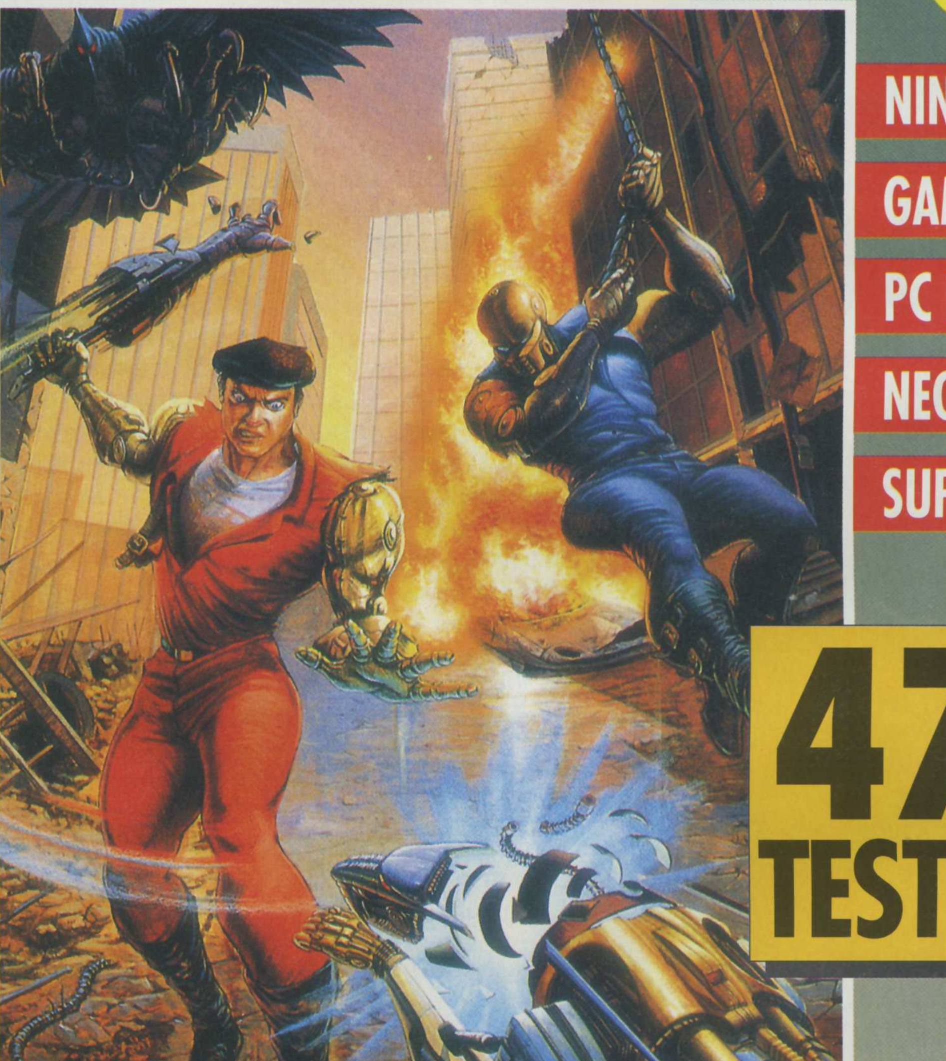


Consoles



NEWS

SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000



NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

UNE RAFALE DE NEWS !

47 TESTS

ADDAMS FAMILY • ALESTE • ATTACK OF THE KILLER TOMATOES • AWESOME GOLF • BALLISTIX • BART SIMPSON'S • BLUE SHADOW • CALIFORNIA GAMES • D FORCE • DAHNA • DESERT STRIKE • DICK TRACY • DODGE BALL SOCCER • DONALD DUCK • DOUBLE DRAGON II • DRAGON SABER • EARNEST EVANS • ELEVATOR ACTION • F1 CIRCUS • F1 GRAND PRIX • FACE BALL • FATAL FURY • FIGHTING RUN • FRAY • HEAVY NOVA • HEAVYWEIGHT CHAMP • JACKIE CHAN • GENJI'S JOURNEY • LASER GHOST • LEMMINGS • MARIO LEMIEUX HOCKEY • NIKI NIKI RUN • NINJA GAIDEN • POPEYE 2 • R TYPE • ROBO ARMY • SOL FEACE • SONIC • SUPER FORMATION SOCCER • SUPER WAGALAND • TASK FORCE HARRIER • TOURNAMENT CYBERBALL • TRASH RALLY • TURRICAN • UNDEAD LINE • VALIS • WINTER CHALLENGE •


Alain Huyghues-Lacour


J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

UNE RA

EDITO

Bonjour. Vous ne pouvez pas vous imaginer le bonheur que j'ai à être de nouveau parmi vous. C'est vrai, lorsque j'étais dans la boue, sous la pluie, avec ma MAT 49 (c'est un pistolet-mitrailleur), je pensais souvent à vous. Heureusement que l'attente de vous revoir ne fut pas trop longue, car j'aurais pu craquer très vite. Avant d'en venir au fait, je voudrais remercier plusieurs personnes. D'abord le Big boss et Michel Desangles qui ont publié la lettre que je vous ai envoyé le mois dernier (!), ensuite AHL, Olivier Prezeau, Greg. TSR et Manu qui ont porté bien haut le fanion de Consoles News durant mon absence. Ensuite je voudrais lancer quelques messages perso à quelques copains de chambre. Comme c'est perso, vous êtes priés de ne pas les lire ! Olivier ne t'inqiète pas, ta copine reviendra, Yann qui m'a souvent accueilli dans son lit lorsque j'avais peur des grenades qui nous tombaient dessus (en jeu vidéo c'est cool, mais quand c'est pour de la vraie c'est une autre histoire), David avec qui je roulais mes draps et couvertures, Yann (encore, c'est normal il y en avait deux) que la moutarde ne te monte pas au nez, Laurent, pense à Descartes, c'était un type bien, il me le disait souvent à la terrasse du café de la gare lorsqu'il était encore en vie, et pour finir je voudrais avertir Yves que s'il ne me rend pas les quarantes balles que je lui ai prêté, ça ira mal pour lui. Fin des messages perso, merci d'avoir été patient.
Ce mois-ci vous allez découvrir les premiers tests des tous premiers jeux sur Mega CD, pour l'instant, c'est vrai, c'est pas génial mais attendons encore quelques mois, vous verrez, Sega nous prépare quelques surprises de taille. Dans ce numéro 19 de Consoles News, vous serez également complètement saturés par le nombre de tests, près de cinquante, c'est quand même pas mal. Le coup de cœur, c'est Desert Storm, un jeu complètement inédit et qui prend aux tripes. Avant de vous quitter, je voudrais encore vous remercier pour le courrier de soutien que vous m'avez si gentiment envoyé, j'avais tellement de lettres que tous les gradés pensaient que j'avais deux cents petites amies, je les ai laissé croire. Voilà, bonne lecture et see you next time. Sayonara.
Aviateur J'm Destroy

Ne croyez surtout pas que ce titre ait quelconque rapport avec une administration officielle, il n'en est rien. Ce n'est en fait que l'expression écrite d'une idée passagère qui est passée à travers ma tête en mangeant un excellent merguez-frites. Arrêtons nos finasseries et passons donc à des choses plus sérieuses: les news. Une fois de plus, nous avons fait le tour du monde pour rapporter le maximum d'infos. Il y a deux mois c'était le Japon. Ce mois-ci, c'est Las Vegas et Moscou (eh oui, Seb était en Russie la semaine dernière encore, mais rassurez-vous, il n'a rien découvert de bien brillant, mis à part une ceinture... Mais c'est une affaire entre lui et moi). Armez-vous de patience pour lire l'intégralité de nos colonnes, reposez-vous avant de commencer, vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout !

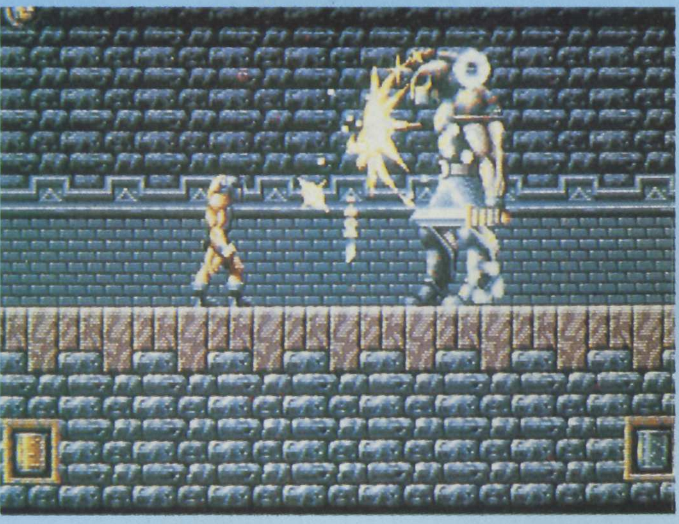
FALE DE NEWS

MEGADRIVE

Démarrons très fort avec **Splatterhouse part II** de Namcot. Vous incarnez Jason (celui des Vendredi 13), un rôdeur des ténèbres qui ne cherche qu'à faire le mal partout où il passe. Masqué par un déguisement de hockeyeur, il faudra livrer bataille contre une faune tout aussi antipathique et inamicale que vous. Armé d'une planche en bois cloutée, de battes de baseball ou de tout autre instrument trouvé au hasard des tableaux, vous devrez complètement anéantir raide sur place vos poursuivants. Et pourvu que le sang gicle de partout. Très performant dans les détails répugnants, Splatterhouse Part II est un jeu d'arcade gigantesque qui devrait vous ravir. La sortie de ce jeu est annoncée dans le courant du printemps.

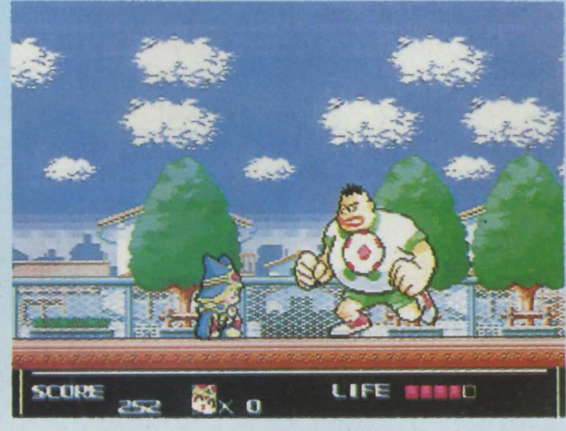


Splatterhouse part II


Gods

Gods des Bitmaps Brothers (tout comme Speedball II que seuls les possesseurs de Megadrive japonaise ont pu apprécier) est un jeu qui provient des micro-ordinateurs à forte tendance ludique. Ici, vous incarnez un gros guerrier bien balaise qui a décidé d'aller emmerder les Dieux de l'Olympe. Le problème, et vous l'aurez compris, c'est que les Dieux n'ont vraiment aucune envie de se faire déranger par ce freluquet mal attifé. Pour se défendre d'une arrivée impromptue, il mette en branle tout un système de défense dont vous aurez beaucoup de mal à vous défaire. D'une bonne réalisation générale, gageons que ce jeu soit aussi intéressant et aussi beau qu'il le promet.

Magical Guy est un petit jeu de tir avec des phases de plates-formes toutes mignonnes. Dans la peau d'un jeune écolier pourvu de pouvoirs magiques, vous allez devoir libérer le monde de la menace qui l'attend. Personne ne le sait encore, mais la Terre sera attaquée sous peu. Avec des graphismes très japonais et de bonnes animation, ce jeu sympathique devraitdébarquer en France vers le mois de mars. Mais avec les dates et les éditeurs japonais, on ne sait pas vraiment à quoi s'en tenir, vous connaissez le problème.



Magical Guy

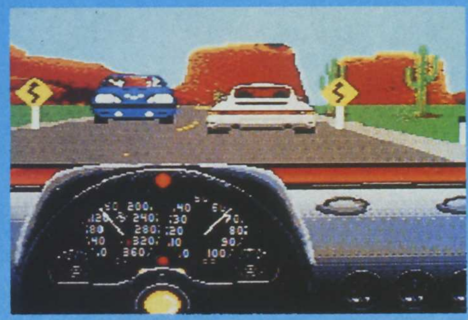

Xenon 2

Encore un jeu des Bitmap Brothers: décidément, c'est une véritable épidémie. Nous avons l'honneur de vous montrer les premiers écrans de **Xenon 2**. Entièrement réalisé en Grande Bretagne, Xenon 2 est un jeu qui avait réellement soulevé l'enthousiasme général lors de sa sortie sur micro. Doté d'une bande sonore remarquable, de bons scrollings verticaux sur plusieurs plans, il reste à voir si ce Shoot'Em Up, bien dans la tradition de ceux tournant sur micros, aura sa place parmi les meilleurs. Une affaire à suivre en tout cas.



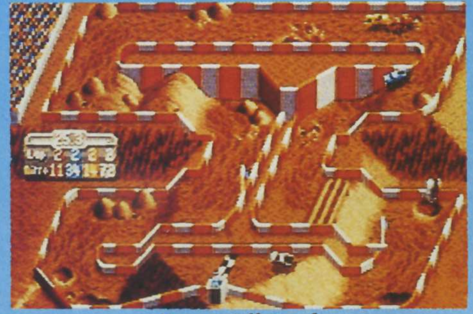
F1 Hero MD

Attention, ouvrez bien vos yeux! Avant le Super Monaco GP II, sponsorisé par Ayrton Senna en personne, **F1 Hero MD** devrait pointer le bout de ses circuits. Cette simulation de course de voiture, entièrement réalisée en 3D, vous permettra non seulement de combattre et de lutter sur les circuits de Championnat du Monde, mais également de jouer à deux simultanément et ce sur deux écrans séparés. D'un graphisme propre et net, d'une animation sans aucun reproche, F1 Hero MD devrait être l'un des tous meilleurs jeux du style sur cette bécane. Mais, je me répète, attendons la sortie de Super Monaco II, qui, lui non plus, ne devrait pas être piqué des vers.
Une autre course de voitures, présentée à Las



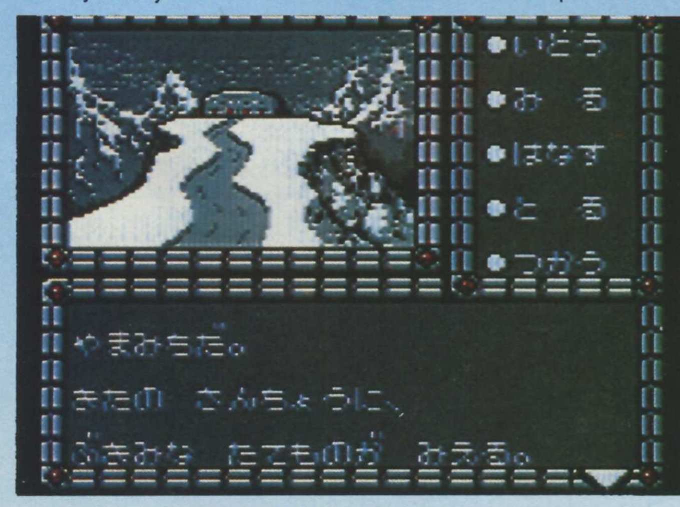
Test Drive II

Vegas celle-là, est **Test Drive II**. Plus proche de la véritable simulation de conduite automobile, Test Drive II de Ballistic vous placera au volant de toutes les voitures les plus chères du monde (Porsche 958, Testarossa, Countach, bref



Super Off Road

la totale). A vous de faire gaffe de ne pas vous gaufrer contre une habitation, une voiture qui peut arriver de face ou un panneau publicitaire sur le bas-coté. Attention également à votre vitesse, n'excédez pas celle autorisée, les flics rôdent et, avec eux, on ne sait jamais ce qui peut arriver.
Toujours de chez Ballistic et donc toujours de Las Vegas, **Super Off Road**. Converti des machines d'arcade, Super Off Road est également en prévision sur Super Famicom. A bord d'une voiture de Stock-car, vous devrez tourner le plus rapidement possible autour d'une piste complètement cabossée de partout. Courbatures et mal aux fesses garantis dans ce jeu qui devrait voir le jour au cours du printemps. Avec une maniabilité d'enfer et un superbe attrait, Off Road Racing est un jeu à zyeuter lors de sa sortie.



Phantasy Star

GAME GEAR

Malheureusement, sur Game Gear, pas grand-chose de nouveau qui n'ait été déjà annoncé dans nos news. Un titre cependant est arrivé à la rédaction (non sans mal), et pas des moindres, puisqu'il s'agit de **Phantasy Star**, dont le deuxième et troisième volets occupent encore maintenant une belle foule de possesseurs de Megadrive. Ce jeu de rôle assez difficile, mais d'un grand intérêt existe déjà sur Master System. Fidèlement repris à partir de cette dernière, la version Game Gear sera tout aussi intéressante et passionnante. Encore un jeu d'enfer sur cette bécane qui n'en finit pas de nous étonner par la qualité de sa logithèque, sans cesse croissante.

SUPER FAMICOM

Allez, un petit tour chez le géant nippon, ça fait toujours plaisir par où ça passe.
Battle Blaze, de chez Sammy (un nouveau, bienvenue au club!), est un jeu de



Battle Blaze

baston qui ne devrait souffrir aucune comparaison avec les meilleurs du genre sur cette bécane et ils sont nombreux. Dans la peau d'un valeureux combattant tout musclé, de longues et difficiles batailles vous attendent pour parvenir à atteindre votre but: délivrer votre fiancée et, par la même occasion, tuer l'horrible démon de malheur qui s'en est emparée. Armé d'une épée et de votre seul courage, vous vous lancerez dans l'aventure avec la ferme intention de la remporter. Votre combat ne sera pourtant pas facile car les adversaires sont nombreux et particulièrement peu amicaux. Faites de votre mieux, et que votre épée magique vous protège du mieux qu'elle le peut!
Le nouveau Shoot'Em Up sur Super Famicom, c'est **Phalanx**. Classique dans son déroulement, classique dans ses armes, classique dans ses scrollings, classique dans ses bugs (sur Super Famicom, on aura de toute façon droit à de superbes ralentissements), ce jeu de tir à scrolling horizontal est pour le moins classique (je ne vous le fais pas



Phalanx

dire), ce qui ne signifie pas nul pour autant. Composé d'une demi-douzaine de niveaux et d'une bonne trentaine d'ennemis à virer de la carte illico-presto, vous aurez pas mal de taf en vue avant d'en voir la fin. D'autant que les monstres de fin sont terribles. Mais je ne vous en dévoile pas plus, vous le verrez bien par vous-même lorsque Phalanx sera disponible. Comptez vers le fin mars, début avril.



Battle Grand Prix

Retour aux simulations de courses de voitures avec **Battle Grand Prix**. Inspiré par le succès de F1 Circus (le jeu le plus vendu au Japon l'année dernière sur PC Engine), Naxat Soft a jugé bon de reprendre le thème de ce jeu. Animé donc par un scrolling multi-directionnel hyper rapide, toute cette simulation est vue du haut. Une chose, tout de même, et pas des moindres, est à mettre à l'actif de cette réalisation: il est possible de jouer à deux simultanément, chacun visualisant alors son propre écran. Une option super sympa qui devrait hisser Battle Grand Prix vers les sommets de la hiérarchie ludique en ce domaine. Mais enfin, avant de nous avancer un peu plus, attendons de voir ce que donnera réellement ce titre.
Double Dragon est un titre que nous ne nous attendions pas à voir si tôt sur une machine telle que la Super Famicom, et pour-



Double Dragon

tant le voilà. Il faudra quand même attendre jusqu'en avril, mais il est d'ores et déjà annoncé. D'une qualité bien supérieure au Double Dragon de la Megadrive (mais l'affaire n'était pas d'une complexité folle, la course étant déjà perdue d'avance vu la médiocrité de ce dernier), on aura certainement plaisir à revivre les aventures de nos deux guerriers en lutte contre des gangs de punks armés. Pouvant se jouer à deux, Double Dragon sur SFC devrait satisfaire tous les amastons (NDC: contraction de "amateurs de baston") vivants sur terre.

En même temps que la Super Famicom, nous avions découvert un jeu absolument fabuleux, il s'agissait de Actraiser (que je recommande une fois de plus à tous les nouveaux possesseurs de cette bécane). **Soul Blader** est définitivement considéré



Super Bowling

comme sa suite (aux Etats-unis, ce jeu devrait d'ailleurs se nommer Actraiser II). Comportant nettement moins de scènes d'arcade qu'Actraiser, Soul Blader devrait beaucoup plus ressembler à Zelda. Gigantesque dans son concept, faisons confiance à Enix (la maison d'édition): géant dans son scénario, ce jeu de rôle devrait être l'un des prochains très grands titres sur cette machine.



Soul Blader

Avec **Super Bowling** nous n'aurons guère de difficultés à comprendre de quoi il en retourne. Cette simulation de sport pour bierrophyle (NDC: contraction de "amateur de bière", déclinable avec le flipper, le billard, la pétanque, etc...) se déroule à peu près de la même manière que celles déjà largement connues sur Neo-Geo. Le lanceur de balle est vu de dos et le déplacement de la balle est suivie par une caméra placée derrière elle. Graphiquement pas terrible, Super Bowling sera assurément un jeu très technique où le moindre millimètre aura son importance. La sortie au Japon de Super Bowling est prévue pour mars, fin mars pour être exact.

Après le succès que connaît Super Formation soccer (et il le mérite), l'idée du jeu de foot fait son chemin dans la tête et dans les neurones des programmeurs nippons. C'est ainsi qu'une nouvelle simulation sera lancée sur le marché dans le courant du mois de mars, c'est **Hat Trick Hero**. Autrement dit, si vous ne marquez pas trois buts d'affilée dans le même match, c'est que



Hat Trick Hero

vous n'êtes pas un héros.

Se déroulant dans le sens inverse de celui de Super Formation Soccer, c'est à dire dans le sens horizontal, cette simulation devrait une fois de plus nous démontrer que si la Super Famicom est équipée d'un processeur qui s'occupe des zooms, ce n'est pas pour rien. Spectacle et durillons assurés dans ce jeu de Taito (une référence en arcade).

PC ENGINE

Peut-être en arrière-plan au niveau quantitatif, les nouveautés sur PC Engine soit loin d'être de mauvaise qualité. Nous commençons très fort par **Twin Bee** de Konami. Ce Shoot'Em Up aux allures en-



Twin Bee

fantines est en fait un redoutable jeu de tir qui mettra vos nerfs à rude épreuve. Déjà converti sur Gameboy, Twin Bee est un titre qui restera gravé dans la mémoire des MSXiens, qui en raffolaient plus que tout (plus que des glaces au chocolat avec des noisettes à l'intérieur, même). Très bon graphiquement, cette production de Konami est attendue vers le mois de mars (si je vous dis que mars sera un mois riche, vous me croirez j'espère!). Continuons donc le délire Konamien avec **Parodius**. Là encore et comme tous



Parodius

les titres de la marque sur cette machine, Parodius fait partie de ces jeux qui ont fait de véritables tabacs lors de leurs sorties respectives au Japon. Jeu de tir à scrolling horizontal par excellence, Parodius est une fois de plus un jeu principalement destiné aux nostalgiques. Si vous n'en faites pas partie, rassurez-vous, vous serez de toute manière grandement satisfait par cette production, qui possède encore quelques ingrédients qui devraient vous faire flasher.
Dans la série des Shoot'Em Ups à la mode rétro, voici Terra Cresta qui redébarque sur consoles. Ce vieux jeu de tir, qui date de 1985 en arcade, voit sa réalisation confiée à une nouvelle société japonaise. Avec sa petite musique marquante et ses jolies couleurs, **Terra Cresta** pourrait cependant être un



Terra Cresta

petit peu obsolète devant les productions actuelles sur PC Engine. Enfin attendons donc mars pour en savoir un peu plus et pour éprouver à nouveau des joies oubliées.
Dans la série des Shoot'Em Up tout court — c'est à croire que la console NEC n'est plus capable que de ça? — j'ai l'extrême plaisir de vous annoncer la sortie pour février de **Psychic Storm**. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical, vous aurez tout le loisir d'amasser un maximum de bonus, d'amplifier à donf l'efficacité de vos armes et de détruire tous les aliens qui passeront sur



Psychic Storm

votre chemin. Brillamment réalisé, d'une superbe animation, Psychic Storm possède également des musiques excellentes qui vous entraîneront encore un peu plus au bord de l'abîme. Un jeu qu'il faudra conseiller exclusivement aux mordus de tirs laser volant dans tous les sens.
Dernier Shoot'Em Up de la série, **Macro** sera également disponible sur CD Rom. Dans l'armure d'un soldat inter-galactique,

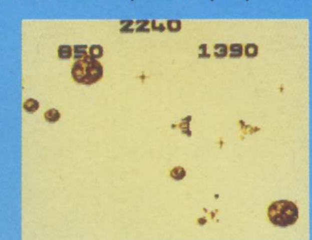


Macro

il faudra défendre votre planète des attaques incessantes des troupes du Mal qui l'agressent. Bien que ce jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans ne soit pas d'une originalité folle, il devrait cependant bien se comporter face aux meilleurs du genre, ce type de scrolling n'ayant pour l'instant pas autant réussi à la PC Engine que le scrolling vertical (dois-je vous rappeler Gunhed ou encore Super Star Soldier ou Spriggan?).

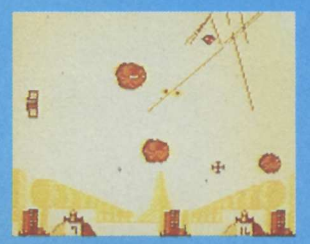
GAME BOY

Parfois, on a l'impression que lorsqu'une compagnie a une idée, les autres l'ont en même temps. Si Konami s'amuse à éditer des vieux succès sur PC Engine, il en est de même pour Accolade qui se lance sur le marché de la portable et plus particulièrement sur le marché de la portable de Nintendo. **Asteroids** ainsi que **Missile Command** font partie de ces titres.
Dans Asteroids vous êtes à la tête d'un petit vaisseau spatial qui peut, non seulement



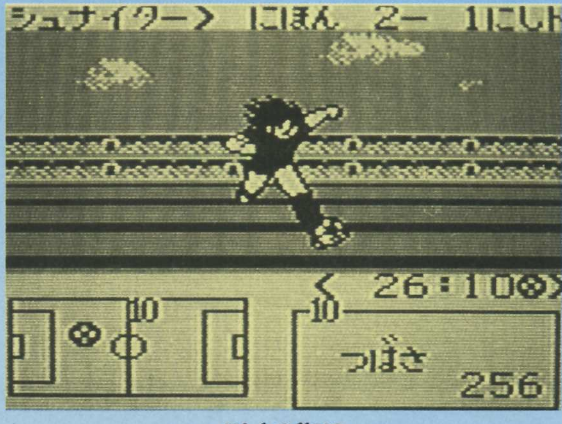
Asteroids

Missile Command



faire des rotations sur 360 degrés, mais également se déplacer dans l'espace. Le but du jeu et de faire exploser des météores qui passent et de les réduire en bouillie. Chaque météore touché se décompose en deux météores plus petits, qui, une fois touchés, se décomposent chacun en deux météores encore plus petits, et ainsi de suite. Très simple graphiquement, Asteroids a des qualités, c'est certain, mais à notre époque, est-ce bien raisonnable? Même remarque pour Missile Command. Même si le jeu ne ressemble pas vraiment au précédent, on est en droit de se demander pourquoi Accolade a racheté les droits de ces titres d'une simplicité enfantine à programmer sur n'importe quel micro, même le ZX-81, c'est vous dire!
Kick-Off VS, vous l'avez compris, c'est l'adaptation du meilleur jeu de foot disponible à l'heure actuelle sur micro. Et c'est vrai que ce jeu est dément. Bien que nous avons déjà écrit une niouze sur ce titre, je ne peux résister à vous en donner la date de sortie, tant ce jeu me fascine. Kick Off Vs (le Vs signifie que l'on peut y jouer à deux) sera disponible dès la fin du mois de février au Japon.

Allez les mecs, j'ai été super heureux d'avoir partagé ces quelques pages avec vous, mais le devoir m'appelle, alors je vous laisse. Ciao, bye et au mois prochain.



Kick Off VS

TELEX... TELEX.

Toujours aucune annonce officielle de la part de Nintendo, mais il est désormais certain que nous verrons arriver une Game Boy couleur dans un avenir proche. Nintendo serait enfin parvenu à régler le problème de l'usure trop rapide des piles et le prix de cette portable devrait être très raisonnable.

La NEC aux USA c'est fini! La Turbografx (version américaine de la PC engine) n'a jamais réussi à décoller et, déjà en juin à Chicago, les rumeurs allaient bon train. NEC et Hudson viennent de s'associer pour fonder Turbo Technologies, une nouvelle société qui sera chargée de distribuer une nouvelle console: la PC Engine Duo, qui est à la fois une PC Engine et un Super CD Rom. Espérons que Hudson, à qui l'on doit les meilleurs jeux réalisés sur PC engine, fera mieux que ses prédécesseurs. Il est clair que l'accent sera mis sur l'équipement CD Rom de cette nouvelle machine.

Selon des rumeurs persistantes, NEC serait en train de finir de mettre au point une nouvelle console 32 bits. Cette rumeur n'est toujours pas confirmée, mais divers recoupements laissent à penser qu'elle est fondée. Espérons-le!

Après la disparition de la PC Engine, la lutte continue de plus belle entre les deux géants du jeu video. Nintendo et Sega se livrent en effet un combat acharné pour la domination du marché américain et chacun des deux constructeurs annonce qu'il distance son concurrent au niveau des ventes. Il est très difficile de dire qui est dans le vrai, d'autant plus qu'il est probable que les deux constructeurs gonflent leurs chiffres. Le seul point qui semble indiscutable est que Sega devance Nintendo (2,5 contre 1) dans les magasins qui vendent les deux machines, mais cela ne permet pas de tirer des conclusions définitives, dans la mesure où la Super Nintendo bénéficie d'un plus grand nombre de points de vente que la Megadrive. Une seule chose est certaine: la lutte sera chaude en 92 !

Incompatibilité du Mega CD de Sega: vous êtes nombreux à vous demander si un Mega CD japonais fonctionne avec une Megadrive française: la réponse est non. Comme vous le savez sans doute, il existe trois standards pour la Megadrive: l'asiatique, l'américain et l'européen. Ces trois standards sont totalement incompatibles, aussi n'allez pas acheter un Mega CD japonais si vous disposez d'une console française. En revanche, si vous possédez une Megadrive japonaise, il vous faudra acheter un Mega CD et des CD japonais.
En effet, les trois éléments (Megadrive, Mega CD et CD) doivent être de la même origine.

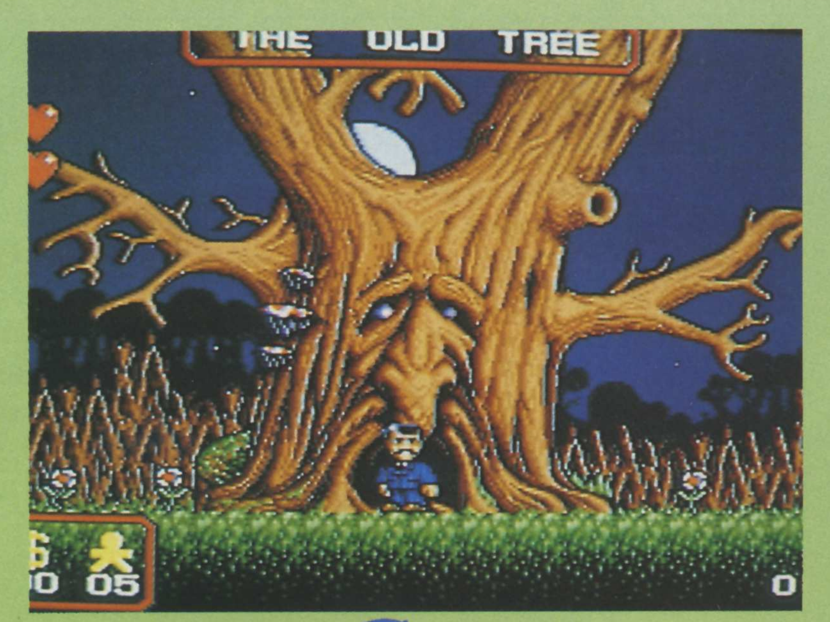
Sega vient d'effectuer quelques modifications à l'intérieur de la Megadrive, et voilà que, comme par hasard, les jeux réalisés par Accolade ne fonctionnent pas sur les derniers modèles sortis. C'est sans doute une coïncidence, au moment où Sega est en procès contre Accolade, qui commercialise des jeux pour Megadrive sans disposer de licence. Maintenant, c'est au tour d'Accolade d'intenter une action judiciaire à l'encontre de Sega à propos des modifications apportées à la Megadrive.

Bonne nouvelle pour les possesseurs de la Neo Geo! Guillemot annonce une baisse de prix importante sur quatre jeux : Cyber Lip, League Bowling, Magician Lord et 2020 Super Baseball seront désormais disponibles au prix de 690 F. Un prix très raisonnable pour des jeux qui figurent parmi les meilleurs titres sur la Rolls des consoles.

UN ACCESSOIRE EXPLOSIF SUR LA SUPER NINTENDO



Au CES de Las Vegas, Nintendo a présenté le premier accessoire pour la Super Nintendo. Le Super Scope est un bazooka que l'on peut utiliser à partir de n'importe quel endroit de la pièce dans laquelle on joue. Cet appareil sans fil fonctionne aux infra rouges et il sera livré avec une cartouche comportant six jeux. Le Super Scope est un accessoire impressionnant qui sera l'équivalent sur Super Nintendo du pistolet de la Nintendo 8 bits, avis aux maniaques de la gâchette !



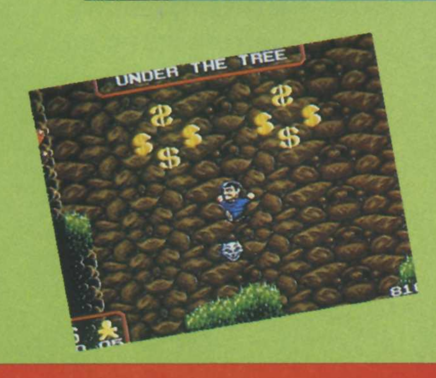




THE ADDAMS FAMILY



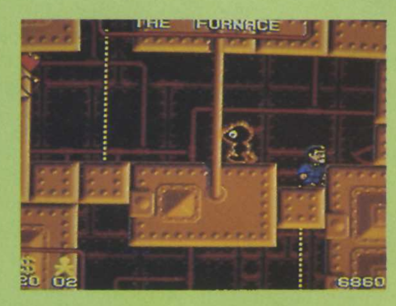


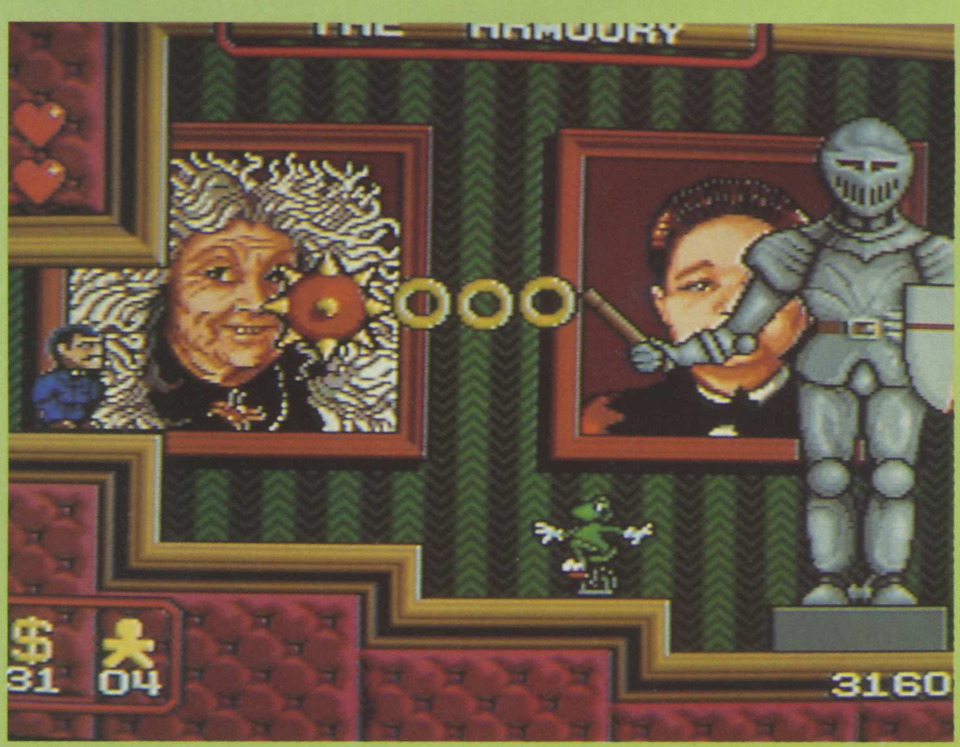




Le film est déjà sorti aux Etats-Unis, il ne va pas tarder à débarquer en Europe, les personnages sont hideux à souhait, mais toujours drôles, ils vivent dans le même manoir inquiétant, c'est la famille Addams. C'est Ocean qui se charge de l'adaptation sur micros et consoles, et, au vu de la version Super Famicom, on peut déjà féliciter leurs programmeurs. L'histoire est simple: vous dirigez Gomez, le père, qui doit réunir tous les membres de la famille dans la salle à manger de la maison. Pour cela, il devra parcourir 7 mondes différents, tous accessibles par une des portes qu'il trouve devant lui dès le début du jeu.

Les graphismes sont superbes, aussi bien les sprites que les décors, qui sont d'ailleurs animés avec des





scrollings d'une fluidité étonnante, et sur plusieurs plans, s'il vous plaît. La maniabilité du jeu est excellente, et l'intérêt de ce jeu d'arcade/plates-formes est vraiment poussé, il est difficile de lâcher la manette pour passer à autre chose.

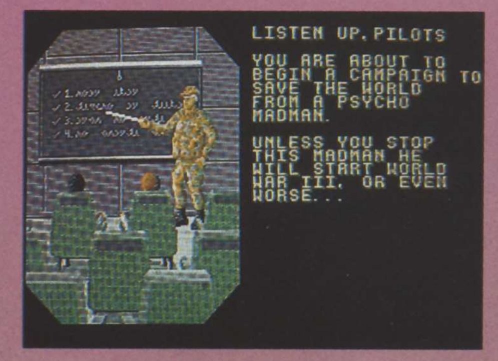
Cette version, qui n'était pas la version finale, est déjà excellente, on peut imaginer ce que nous réserve la cartouche qui sera commercialisée.



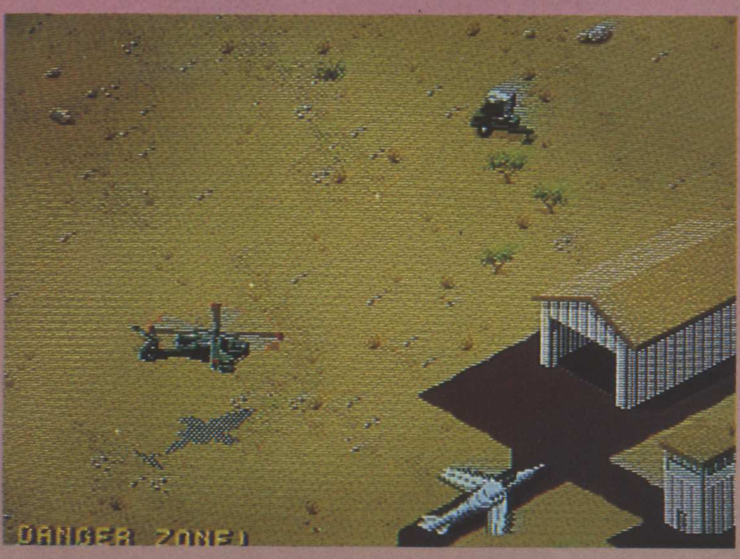
SUPER FAMICOM
EDITEUR : OCEAN



On se doutait bien que, tôt ou tard, un jeu inspiré des événements du Golfe allait débarquer sur nos consoles. C'est désormais chose faite grâce à Electronic Arts qui réalise ici un remix de Choplifter à la sauce 1992. Avant de rentrer un peu plus dans les détails de ce jeu de guerre (qu'il ne faut pas confondre avec un Wargame), laissons-moi donc vous conter le scénario sur lequel est basé Desert Strike.



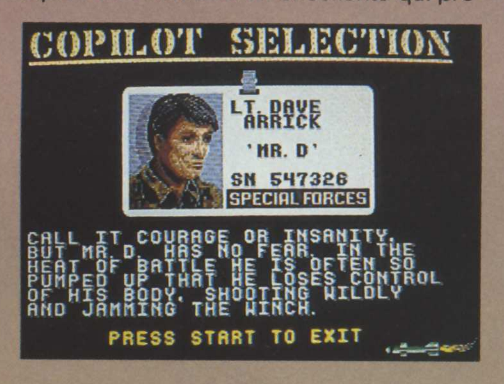
Un dictateur sanguinaire (au hasard Saddam Husseim) d'un pays du Moyen-Orient (au hasard l'Irak), qui n'a pas peur d'utiliser tous les moyens mis à sa disposition pour parvenir à ses fins, vient d'envahir un petit pays riche voisin (au hasard le Koweit, mais chuuut je ne vous ai rien dit!), bourré de puits de pétrole. Ne reculant devant rien, même devant le monde qui proteste avec force et violence, notre sympathique dictateur élimine tout ce qui peut lui barrer la route. Des journalistes (mon Dieu, non pas eux), aux diplomates en passant par les scientifiques et les intellectuels, personne ne doit lui résister. En employant les plus atroces méthodes pour réduire toute opposition à néant, notre charmant petit dictateur compte bien étendre son emprise sur les pays voisins.

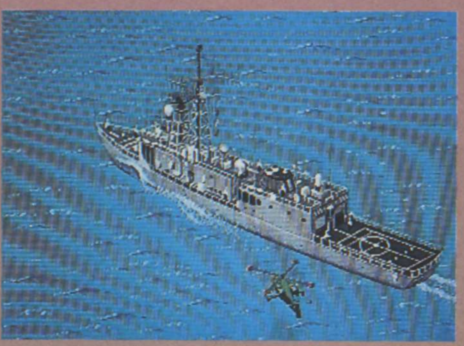


Devenue complètement intolérable pour le monde "libre", cette situation ne pouvait plus durer un instant de plus. Il fallait dépêcher des hommes de courage et de confiance sur place pour empêcher l'avancée du tyran. Ces hommes sont ceux de la 7ème compagnie d'hélicoptère de chasse et vous en faites partie.

Le jeu débute alors que vous naviguez sur un cuirassé qui longe les côtes du pays en question.

Après une introduction excellente qui pré-



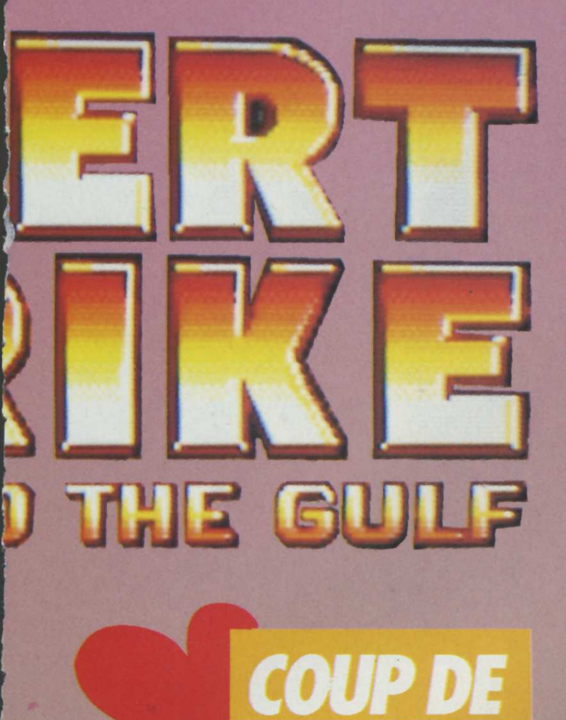


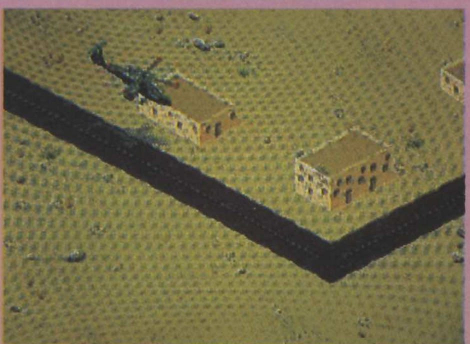
sente l'histoire du jeu, ainsi que ses différents protagonistes, un peu dans la tradition des intros de jeux sur CD Rom (les dessins animés en moins, naturellement), vous pourrez sélectionner le type de contrôle que vous désirez pour diriger votre hélicoptère. En tout, trois options seront présentes, essayez-les toutes pour déterminer celle qui vous conviendra le mieux. Ce n'est qu'une fois cette opération effectuée que jeu pourra réellement commencer.

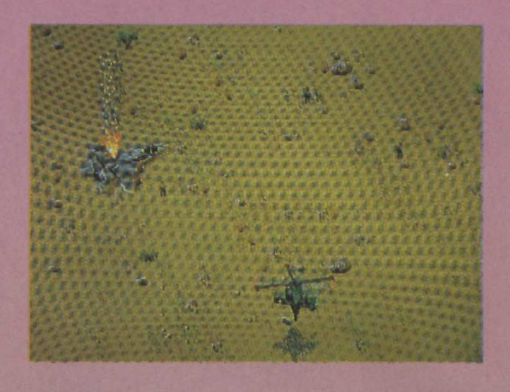
Le but est simple. Aux commandes de votre hélicoptère de choc, vous devrez dévaster toutes les installations ennemies défendant le territoire à anéantir. En survolant les côtes, vous serez tranquille, rien ne pourra vous surprendre, la flotte adverse étant pour le moins restreinte. Par contre, lorsqu'on vous survolerez la terre, vous











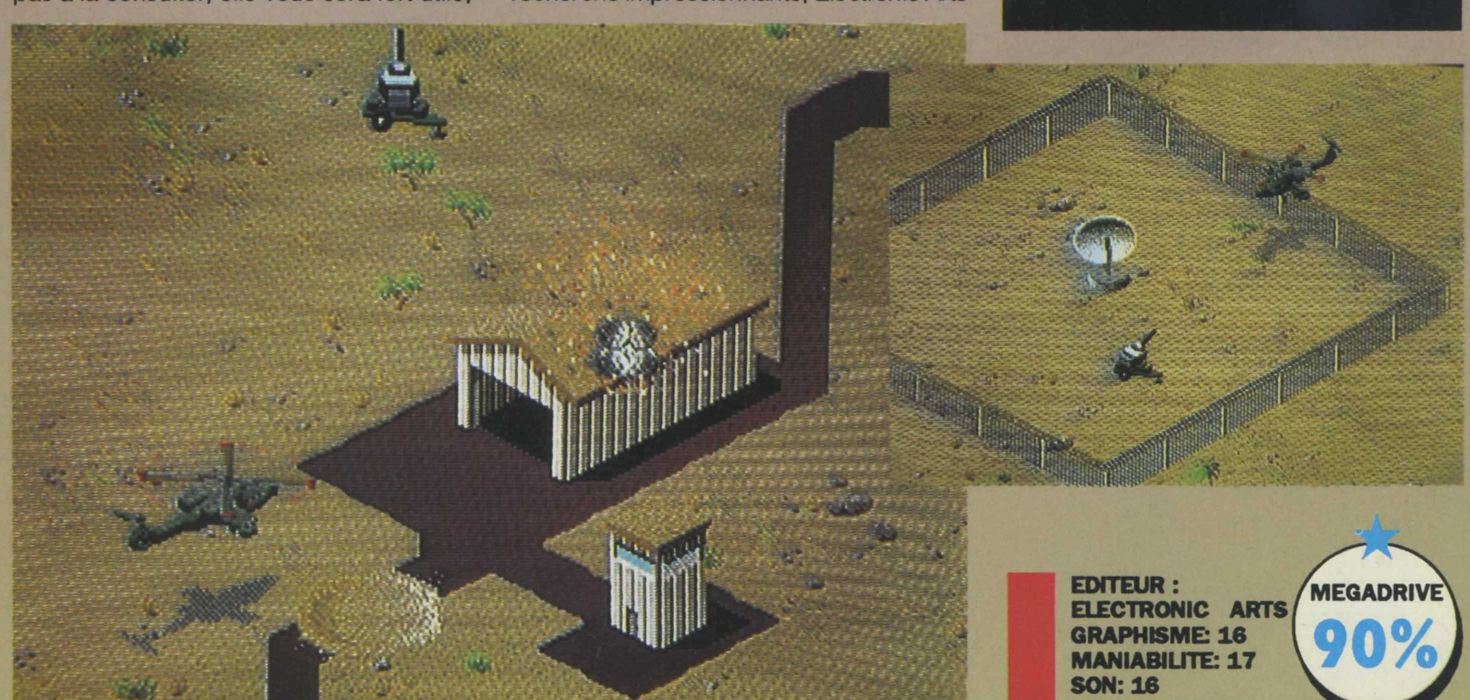
aurez bien des difficultés pour vous dépêtrer de la situation dans laquelle vous vous serez fourré. Entre les canons mobiles à tête pivotante, les radars géants super bien gardés, les milices qui patrouillent à bord de leur jeep de temps à autre, les avions écrasés, les guerrier solitaires qui essaieront de vous détruire un peu à la manière de Rambo, il faudra jongler du joypad pour arriver à vos fins. Devant les dimensions assez importantes de la région à détruire, une carte géographique des lieux vous permettra de connaître votre position ainsi que celle des forces ennemies, n'hésitez pas à la consulter, elle vous sera fort utile, surtout lorsqu'on se paume (ce qui arrive relativement fréquemment). Outre les installations à détruire, votre mission consiste également à sauver tous vos compatriotes maintenus en captivité sur place. Une fois repérés, survolez-les et lancez-leur l'échelle de la liberté leur permettant de monter à bord.



Inspiré de Choplifter (un jeu déjà connu des possesseurs de Gameboy et de Master System), Desert Strike se déroule entièrement en 3D isométrique (avec une vue de trois quarts haut si vous préférez). Mis à part ce système de représentation assez peu usité pour ce type de jeu, le second élément vraiment impressionnant dans cette production d'Electronic Arts concerne l'animation de l'hélicoptère. Alors que celui-ci est d'une maniabilité excellente (une fois que l'on s'est habitué aux commandes), les pales tournent avec vitesse et rapidité. Lorsque l'hélico se déplace, on a vraiment l'impression d'être en face d'un vrai. Bien que les décors du fond ne soient pas d'une recherche impressionnante, Electronic Arts réalise avec Desert Strike un excellent jeu, vraiment sympa.

J'm DESTROY





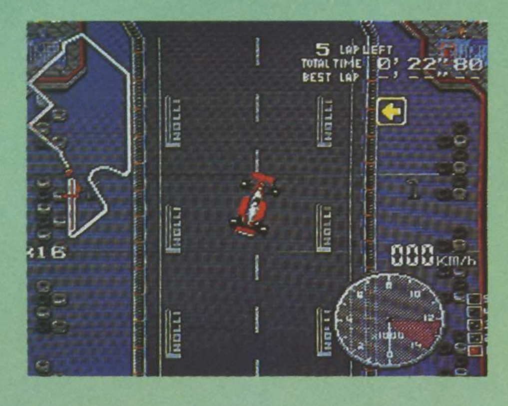
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 16
MANIABILITE: 17
SON: 16
ANIMATION: 18

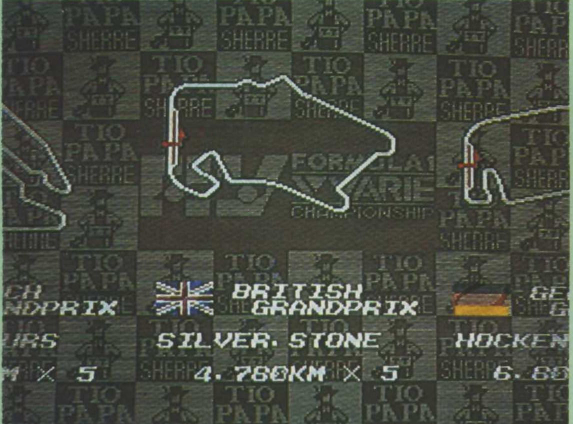
MEGADRIVE 90%

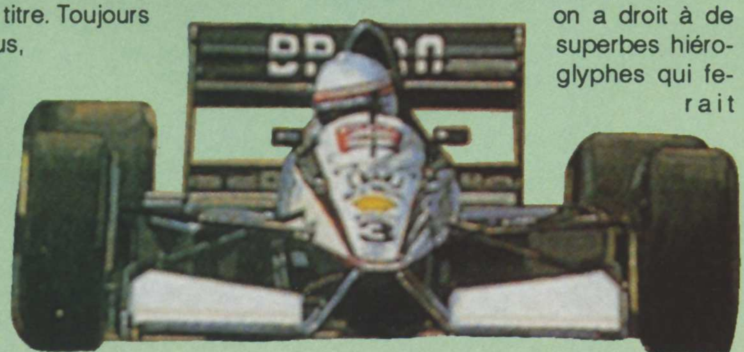
F1 GRAND PRIX

Tiens, voilà un choc, un véritable petit duel entre deux jeux qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau et qui sortent sur Megadrive pratiquement simultanément. Vous l'avez très certainement compris si vous avez déjà parcouru Joystick, je veux parler du choc entre F1 Circus et F1 Grand Prix. Si la comparaison était complètement malvenue avec Super Monaco Grand Prix, elle est bien au contraire presque indispensable tant ces deux jeux sont similaires. D'abord, passons en revue les différentes similitudes (NDC: Destroy, grand manieur de paradoxes devant l'Eternel). La visualisation de la piste lors des épreuves, par exemple, est identique: mêmes scrollings multi-directionnels, hypers rapides, mêmes déplacements de la route, mêmes notions de vitesse des bolides qui tracent là aussi à donf comme pas possible. Pour participer aux championnats du monde, là aussi il faut d'abord se qualifier pour avoir l'honneur de lutter pour le titre. Toujours comme dans F1 Circus, F1 Grand Prix propose des options intéressantes, notamment dans les stands. Un petit coup de joystick bien à propos et vous revoilà arpentant le bitume avec une voiture toute neuve, comme si elle n'avait jamais servi. Petite différence tout de même par rapport à F1 Circus, sur ce coup, cette simulation de Varie Corporation comporte un nombre bien moins important d'options permettant de customiser et d'améliorer les capacités de votre voiture de course. D'autre part, et pour continuer avec les similitudes, on retrouve également ici à peu près les mêmes éléments de jeu. C'est à dire qu'on peut parfaitement courir sur un circuit en partie libre sans adversaire, que l'on peut s'entraîner en visualisant le temps mis pour effectuer chaque tour, etc... Bref, à ce niveau, on est pratiquement en face du même jeu. Toutefois, alors que dans F1 Circus la langue utilisée est l'anglais, dans cette production, on a droit à de superbes hiéroglyphes qui ferait frémir n'importe quel Egyptien antique. Outre ces premiers éléments distinctifs, les différences sont surtout notables au niveau de la course proprement dite. Bien que les pistes soient plus larges et qu'elles prennent plus de place sur l'écran, le jeu en lui-même n'est pas aussi passionnant que F1 Circus. Rapide cependant et tout aussi bien animé, on est un peu déçu lorsqu'on parcourt les différents circuits de cette simulation. Tous construits suivant le même schéma, c'est surtout au niveau des proportions et de la maniabilité de la voiture que F1 Grand Prix surprend le joueur. Agrémenté par de bons bruitages digitalisés de moteurs qui ronflent et vrombissent comme des vrais, cette course de Formule 1 reste tout de même dans une très bonne moyenne sur Megadrive. En fait, il est juste un peu dommage que son image soit un peu ternie par celle de F1 Circus qui, je le répèten est le meilleur des deux, mais cela ne se joue que de très peu, chacun ayant ses propres goûts.

J'm DESTROY







MEGADRIVE 80%

EDITEUR : VARIS CORPORATION
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 14
SON : 15
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

F1 CIRCUS MD

Aux commandes de votre bolide sur quatre roues, vous voilà en lutte avec des concurrents tout aussi décidés que vous pour l'obtention du titre de champion du monde de Formule Un. Déjà disponible sur PC Engine, où ce jeu avait ses adeptes. nous revoilà parti pour de nouvelles émotions et pour de nouvelles courses folles contre la montre, mais cette fois-ci sur Megadrive.

Ah, que les circuits sont beaux, non mais franchement, regardez ces circuits, matez donc un peu ces courbes, ces virages serrés, ces chicanes de rêve, ça ne vous fait pas planer, ça, hein? Oui, il me semblait bien aussi. Enfin, toujours est-il qu'il ne faut pas que vous planiez de trop dans F1 Circus, vous risqueriez de redescendre bien plus rapidement que vous ne le pensiez. Ahhh oui, je m'excuse, je ne vous l'avais pas dit, F1 Circus est une simulation de course automobile de haut niveau et d'une difficulté qui lui permet de maintenir les joueurs en éveil pendant de longs moments, de très longs moments même, le jeu par lui-même étant loin d'être d'une facilité enfantine. Et c'est sans doute en cela que ce jeu de Nichibustu fascine autant, vous avez bien lu, car c'est bien de la fascination dont il s'agit ici. Evidemment sur Megadrive les fous, fans, passionnés de courses de voitures ont déjà LA course, LA simulation avec Super Monaco GP, mais attendez donc de voir ce que ce dernier titre est capable de faire pour vous surprendre, vous allez être étonnés.

Tout d'abord, je voudrais mettre les choses au point de suite. Inutile de comparer F1 Circus et Super Monaco GP, ces deux titres bien qu'inspirés par le même sujet, ne sont absolument pas réalisés de la même manière, inutile donc d'aller les comparer, ça ne rimerait à rien, chacun possédant ses propres qualités.

Avant de participer à la course proprement dite, vous allez devoir prouver que vous êtes de taille à affronter les adversaires qui, comme vous participent au championnat. Après le traditionnel tour de chauffe, il faudra effectuer deux tours de piste pour réaliser un bon temps, le meilleur qui soit pour gagner la pôle Position. Mais ne rêvez pas trop, il faudra avoir une parfaite maîtrise du véhicule pour y accéder et de nombreuses heures de jeu.

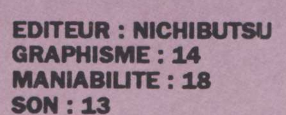
En passant par les stands, vous allez pouvoir modifier différents paramètres qui vous permettront de gagner quelques dixièmes supplémentaires, bien utiles lorsque la lutte est chaude ou pendant les qualifications par exemple. En augmentant l'aérodynamisme de la voiture, en changeant la carrosserie, le volant, les pneus, les ailerons, vous arriverez, après un bon entraînement et une grande expérience, à parfaitement connaître la configuration idéale et maximale pour que votre bolide soit parfaitement adapté au circuit sur lequel il est engagé.

Assez complète dans ces différentes phases d'avant courses, F1 Circus est également passionnant lorsque la course est lancée. Entièrement visualisée du haut, comme si un hélicoptère suivait chacun des déplacements de la voiture, un superbe scrolling multi-directionnel d'une rapidité tout à fait exceptionnelle permet une parfaite approche de la piste. Toutefois je vous conseille fortement de ralentir dans les virages serrés, ils sont bien souvent aussi traîtres que Mata-Hari elle-même. Graphiquement correct, sans extravagances, très sobre donc, ce n'est pas de ce côté qu'il faudra chercher pour découvrir les talents de cette course. Bien concentré comme il se doit sur la course, les décors ne se voient même plus. Avec une animation et une maniabilité toutes deux excellentes, pour ce genre de jeux qui frisent à chaque seconde les 300 km/h, F1 Circus est composé par tous les circuits sur lesquels courent tous les plus grands pilotes du monde du moment. D'une réalisation exaltante au possible et d'un grand intérêt, ce jeu permettra aux passionnés ainsi qu'aux néophythes une bonne approche du monde de la F1, sans risque aucun.

J'm DESTROY





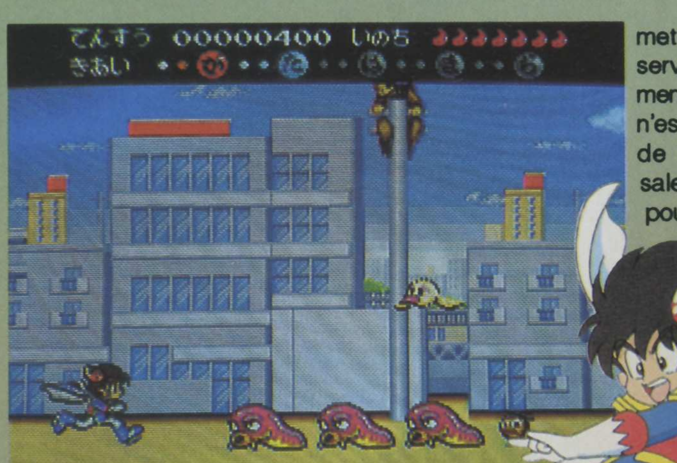


EDITEUR : NICHIBUTSU
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 18
SON : 13
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES





GENJI'S JOURNEY



Alors là, je dois vous dire que je suis fier et heureux, premièrement d'être testeur à Joy, mais en plus d'avoir à vous rendre compte d'un programme qui m'a tout de suite comblé. Effectivement, le jeu, que je tenais entre les mains il y a encore cinq minutes à peine, m'a ouvert les yeux: la NEC est décidément une bien belle bête. Je sais, c'est un peu laconique et tardif comme raisonnement, mais il faut se rendre à l'évidence et avouer sans fausse pudeur que les possesseurs d'une NEC ont bien de la chance, car lorsque je vous aurai raconté ce que renferme ce soft, vous vous précipiterez dessus dès sa sortie. Donc je ne vous fais pas languir plus longtemps et je me lance: vous incarnez Genji,



une ravissante petite japonaise, que les habitants du Japon (que l'on appelle communément des Japonais...) doivent certainement mieux connaître puisqu'elle sort tout droit d'un dessin animé que l'on peut admirer au pays du Soleil Levant.

Donc, je disais que vous êtes cette petite fille qui n'a l'air de rien à première vue, mais qui est en fait très étonnante. Elle doit effectivement, grâce à ses pouvoirs magiques, mettre un terme définitif à l'asservissement et à l'anéantissement de la Terre qui est, une fois n'est pas coutume (!), menacée de tomber aux mains (très sales) d'un sorcier qui a banni pour toujours le mot "bien" de son vocabulaire (par ailleurs déjà très restreint). Ce sorcier a posté ses "gardiens" un peu partout dans les différents mondes qui forment le jeu, et ce sera bien entendu à vous d'aller les en déloger pour que la Paix avec un grand "P" revienne parmi les êtres sensés et heureux de vivre. En règle générale, ils ne sont pas très difficiles à battre, mais si vous arrivez amoindri devant l'un deux, il vous sera alors assez dur d'en venir à bout rapidement ou alors il vous faudra faire preuve de beaucoup de souplesse et de rapidité pour l'envoyer définitivement au tapis.

Mais avant cela, vous devrez affronter maints et maints dangers tous aussi périlleux les uns que les autres puisque vous rencontrerez sur votre chemin des ennemis aussi variés que



des arbres, insectes, plantes et autres oiseaux, que le méchant sorcier a rendu fous. Mais ce n'est évidemment pas tout car en plus de monstres, vous affronterez également des paysages hostiles (ravins, crevasses...) qu'il va vous falloir passer si vous voulez sauver la Planète.

Vous n'aurez évidemment pas les mains vides pour accomplir votre dure tâche: vous obtiendrez différentes armes grâce à des bonus que vous collecterez après avoir massacré la racaille qui vous barrera la route. Ces bonus seront de types divers. Par exemple, en ramassant des bonus de couleur rouge, votre niveau d'énergie remontera; s'il est de couleur bleue, vous verrez une sorte d'oiseau vous accompagner (à la manière de Gods sur micro); ou bien d'autres encore qui vous rendront invincibles, en vous rapetissant ou en vous agrandissant (C'est pas triste à voir!). Pour l'utilisation des armes, une ligne de... puissance est visible en haut de l'écran qui augmentera en fonction du temps que vous mettrez à rester appuyé sur le bouton de tir. Et là, ça peut aller de la tornade au déluge de feu en passant par des



génies (façon lampe d'Aladin!) aux éclairs dévastateurs!

Genji's journey (tout en japonais, mais ça ne change rien au jeu) est véritablement superbe. Les graphismes sont très beaux, la maniabilité est vraiment excellente, sur un scrolling continu des plus fluides, et les musiques et les sons étant de très bonne facture, je suis persuadé que ce jeu sera accueilli avec autant de ferveur que Blue's Journey (TM) sur Néo-Géo. Et même si un personnage énigmatique vous redonnera votre énergie de temps en temps, sa durée de vie n'en est pas moins restreinte.

Bref, à posséder...

TRAZOM



EDITEUR : NEC
GRAPHISME : 16
SON : 17
MANIABILITE : 17
MANIABILITE : 16
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

PC ENGINE
90%



Si vous êtes un nouveau microbien (jargon personnel qui signifie: amateur de micro), vous connaissez sans aucun doute les Lemmings. Si vous ne l'êtes pas, laissez-moi vous donner un petit explicatif historique sur le Lemming. Un Lemming est un petit rongeur qui vient de Scandinavie. Imaginé lors de son premier développement par les programmeurs de Psygnosis (une boîte qu'il est inutile de présenter pour la qualité des réalisations qu'ils proposent), Le Lemming porte une chevelure verte caractéristique. Sa principale qualité est sans aucun doute son obéissance. Quant à ses défauts, ils sont beaucoup plus nombreux, le principal étant très certainement le fait qu'ils soient tous aussi stupides et bornés les uns que les autres. Ah ça, pour sûr, pour être con, le Lemming est con. Oui, mais voilà, ces charmantes petites bestioles sont en voie de disparition sur notre belle planète, il faut donc leur venir en aide, en les protégeant, pour qu'elles puissent à nouveau jouir de la vie qui était la leur. En fait, le Lemming est tellement abruti qu'il ne sait réaliser qu'une seule action à la fois, et encore, il faut que vous la lui dictiez. Sans quoi il continue son chemin en marchant tout droit sans se préoccuper des dangers qui peuvent survenir à chaque instant. Et à ce propos, des dangers, il y en a des tonnes dans ce jeu. Votre but seront donc de sauver le maximum de Lemmings et de les aider à franchir les obstacles qui se dresseront sur sa route. Pour ce faire, vous aurez à votre disposition des icones qui, une fois activées, vous permettront de donner l'ordre à un Lemming d'effectuer tel ou tel mouvement. Ainsi, vous pourrez lui faire creuser des trous dans plusieurs directions, des ponts, sauter en parachute, le faire grimper, bref pas mal de mouvements seront à votre disposition pour éviter qu'il se perde ou qu'il meure trop rapidement. Toutefois, décidément ils sont vraiment cons, un même Lemming ne pourra pas recevoir deux ordres différents de votre part. Si vous décidez de lui faire bloquer toute la ribambelle de congénères qui le suivent, votre seule solution pour qu'il s'arrête est de le faire exploser. C'est vrai que cela est cruel, mais qui a dit que la vie n'était pas cruelle? Là, où les affaires se corsent un peu plus, c'est que vous avez un nombre limité d'actions pour chaque travail. Il faut donc réfléchir avant de demander à un Lemming de faire quoi que ce soit tout en vous activant, parce que ces gros nigauds verts ne sont pas près de vous attendre.

Bien souvent, on s'aperçoit que les plus grands jeux ne sont pas forcément ceux qui présentent les meilleurs graphismes ou les meilleures animations, une fois de plus cette théorie (puisque théorie il y a) est démontrée. Avec Lemmings, il ne faut donc pas s'attendre à des graphismes à faire hérisser les cheveux sur la tête ou à vous projeter contre les murs, la force de Lemmings ne réside absolument pas dans sa réalisation. Plus simplement, ce qui fait l'intérêt de Lemmings, c'est son concept, c'est l'idée de départ qui est tout bonnement géniale. Possédant même un scrolling multi-directionnel assez ridicule pour une machine telle que la Super Famicom, Lemmings est un jeu brillant, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux simultanément. Encore un gros délire en perspective sur la seize bits de Nintendo.

J'm DESTROY

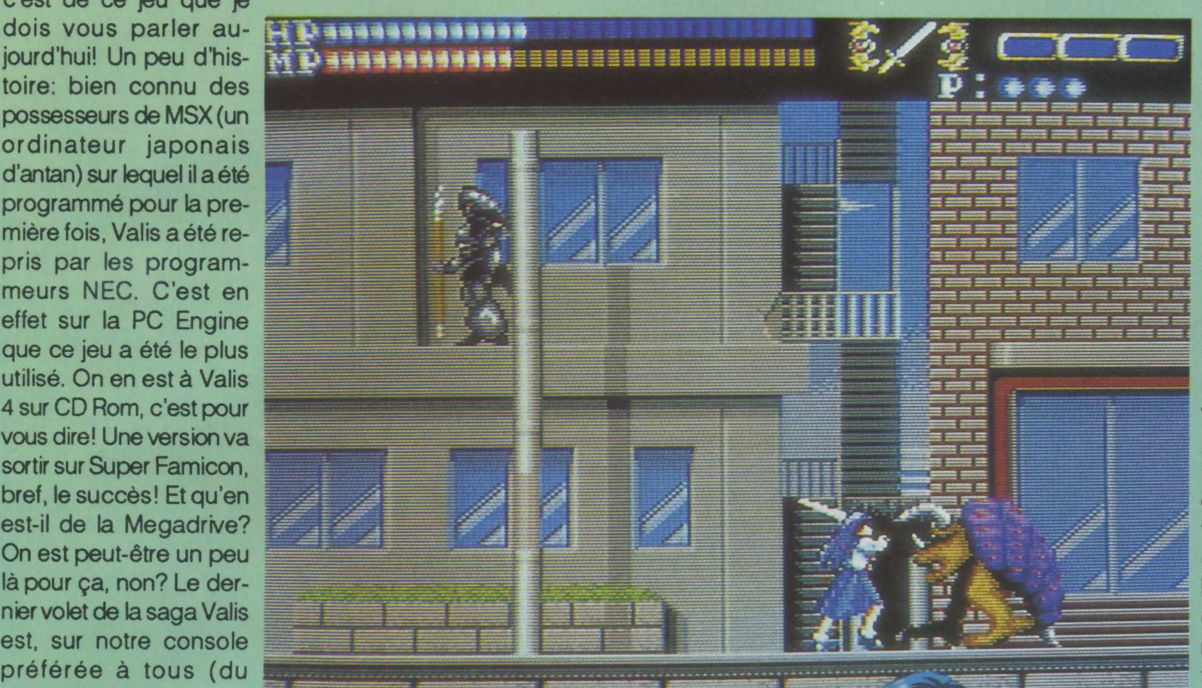
EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 16
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

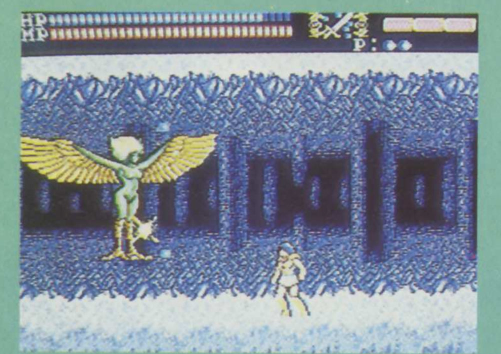
SUPER FAMICOM 90%

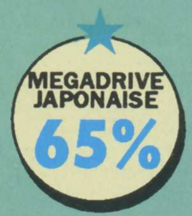


Vous l'aurez sans doute remarqué, la mode est aux suites, dans le monde magique des consoles. Ce genre d'escagasseries n'est plus le monopole des films de cinéma. D'ailleurs, la plupart du temps, tout est lié... En micro, vous avez les adaptations de films et de suites de films. Sur consoles, les jeux sont souvent basés sur des scénarios originaux, mais ne faillissent pas à la règle. La saga des Valis est un exemple de choix; une chance pour ma remarque précédente, car c'est de ce jeu que je dois vous parler aujourd'hui! Un peu d'histoire: bien connu des possesseurs de MSX (un ordinateur japonais d'antan) sur lequel il a été programmé pour la première fois, Valis a été repris par les programmeurs NEC. C'est en effet sur la PC Engine que ce jeu a été le plus utilisé. On en est à Valis 4 sur CD Rom, c'est pour vous dire! Une version va sortir sur Super Famicon, bref, le succès! Et qu'en est-il de la Megadrive? On est peut-être un peu là pour ça, non? Le dernier volet de la saga Valis est, sur notre console préférée à tous (du moins ceux qui lisent ce test), Valis 3. Pour brouiller les pistes de ma sagacité de testeur fou, on me balance la dernière nouveauté: Valis! Pas Valis 4, Valis "rien du tout"! C'est en japonais sur la cartouche, mais bien écrit en page de présentation: V.A.L.I.S. Pouvez-vous me dire dans quel but le numéro un d'un jeu sort, alors qu'on en est à la troisième version, ça fait désordre tout ça! Pour plus de précisions, j'attrape le paddle et, blip!, je presse le bouton start: Yuko apparaît, la deuxième femme de ma vie! (je ne suis, malheureusement, pas libre d'écrire "première femme" car trop de mes connaissances féminines seraient choquées, si elles tombaient sur cet article, de se savoir en deuxième place!). La petite présentation du jeu (style dessin animé japonais) me fait baver d'avance, je vais retrouver ma Yuko adorée! Quel beau visage; en plus, elle a les cheveux bleus, comme moi! Au début du jeu, Yuko se balade en tenue d'écolière, assortie à ses cheveux! Mais, don't panic les amis, elle arbore très vite une tenue de "barbariane" bien symphatique et qui m'a fait perdre une vie (pas la mienne, celle de Yuko), pendant le jeu, tellement j'étais subjugué! Remarquez, lors de certains niveaux, les ennemis qui assaillent Yuko sont des guerrières amazones, en tenue bien sympa aussi! Valis est un de ses bons vieux jeux d'arcade comme on les aime. L'histoire ne casse pas des briques: Yuko et sa sœur, Valna (vous savez, les pastilles!), rentrent de l'école quand, soudain, un horrible démon arrive de nulle part (ça, c'est le genre de détail gênant!) et menace de dévorer les deux enfants. Mais, juste à ce moment, paf!, une épée magique, Valis, apparaît dans les mains fluettes de Yuko. D'un coup, le démon est haché menu (le Yuko fan club respire!) et le danger, écarté. Il se trouve que ce démon n'est pas le seul sur Terre, puisqu'une invasion les a disséminés aux quatre coins du globe. Yuko se voit obligée d'aller débusquer le mal dans notre vaste monde, armée de son épée Valis. En dehors du côté historique de cette première version, son intérêt ne réside pas dans sa réalisation qui reste bien moyenne. Il réside simplement dans le fait qu'il s'agit d'un jeu bien rhytmé et bien fourni en scènes d'arcades et de combats. On dirige notre petite bonne femme dans un scrolling multi-directionnel (souvent horizontal dans sa progression) en la faisant bondir, frapper les ennemis avec son épée, tirer des projectiles magiques et récolter des bonus de vie (des cœurs, ouah!) ou de magie. Yuko et Valis vont traverser 6 niveaux, constitués de rues grouillantes de monstres, de terres en feu, de mers prises par les glaces ou encore de quais de métro! Si la réalisation avait été à la hauteur, le jeu aurait été un hit. Je me demande si les programmeurs n'ont pas utilisé des routines d'époque, sous prétexte qu'il s'agissait de Valis 1. Le résultat est là: scrolling saccadé, actions ralenties, décors pas sublimes et personnages moyennement dessinés. Je suis quand même resté accroché à ce jeu grâce à son charme de jeu d'arcade mais bon dieu, ce qu'il est lent! Une dernière critique, pour la route: on finit trop vite le jeu, pensez-y avant d'investir et pensez à Valis 3...

O.PREZEAU



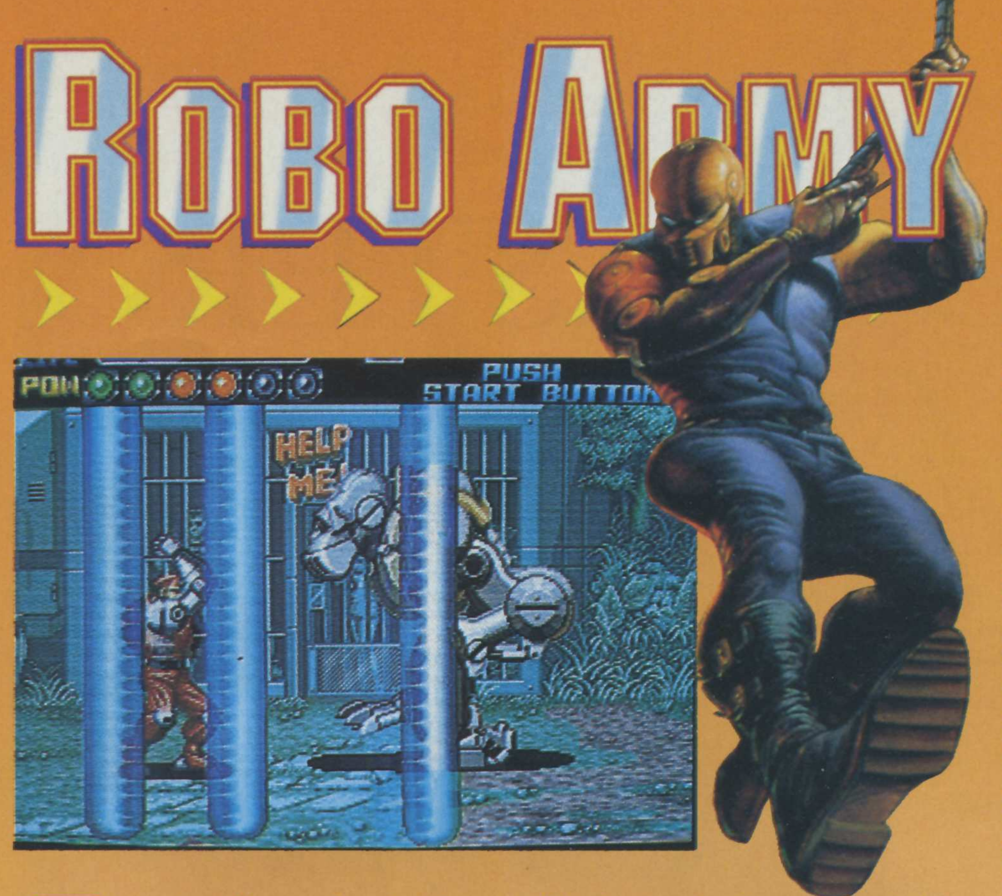




EDITEUR : RIOT
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Robo Army



Passée maîtresse dans l'art des jeux de combat inspirés des jeux d'arcade, la console Neo-Geo ne cherche cependant pas vraiment à renouveler sa ludothèque. Toutefois, lorsqu'un nouveau titre débarque, c'est toujours un événement, au moins aussi important que la prise de la Bastille en son temps. Pour vous mettre l'eau à la bouche, nous allons une fois de plus devoir faire des éloges et placer la barre très haut. Attention toutefois, ne vous méprenez pas, si Robo Army est une fois de plus un jeu complètement hallucinant par sa réalisation, c'est également un jeu Neo-Geo, ce qui implique qu'il se finit en deux coups de cuillère à pot, surtout lorsqu'on a très faim et que la confiture est bonne. La confiture aux fraises par exemple est une de celles que je préfère, la couleur, la texture, le goût, mais je m'égare...

Dans un monde où règne l'horreur et le désespoir, un nouveau tyran domine en maître et sème la panique parmi les habitants, qui n'avaient cependant rien demandé. Une armée (ah non, pas ça!) cybernétique rôde tous les jours dans les rues des villes pour traquer et détruire les humains. Le projet de cette armée de malheur est de créer une race de robots supérieurs qui posséderaient tout et qui vivraient dans une mégapole vidée de toute vie humaine, bonjour l'angoisse. Cette armée, c'est l'armée de Hell Jeed. Pour créer cette race supérieure, ce tyran puant au possible n'a en fait que très peu de solutions, il doit absolument récupérer le plus de cerveaux humains possible, car ils sont à la base même de la structure de cette nouvelle espèce.

Devant ce délire machiavélique, tous les espoirs ne sont cependant pas perdus car deux combattants humains d'une force et d'un pouvoir hors du commun surgissent du fin fond de la terre pour venir en aide à ceux qui en ont besoin (inutile de vous dire que du boulot vous allez en avoir). Ces deux muscloneux sur pattes, ces deux escogriffes au grand cœur, ces deux téméraires soldats des temps nouveaux sont Maxima et Rocky, c'est donc dans leur peau que vous allez être transféré le temps d'une petite partie au rythme soutenu.

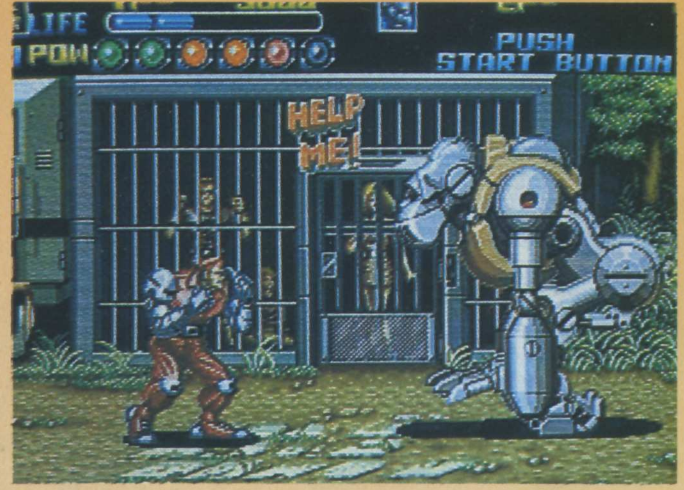
Comme d'habitude avec la console la plus chère du monde, on retrouve dans Robo Army toutes les qualités du jeu d'arcade de baston qui font fureur dans les salles de jeux. Les graphismes, les sprites, les animations, les zooms, les décors, les musiques, les bruitages, les bandes sonores, la définition, la maniabilité, la recherche graphique des ennemis, j'en passe et des meilleures, sont absolument remarquables.

Toutefois, et ce une fois de plus, il est assez difficile de juger parfaitement un tel jeu. Si on est au départ subjugué par la réalisation de ce titre qui, je vous le rappelle, tourne sur une cartouche de 46 mégas, on est une nouvelle fois déçu par le rapport temps/thunes. Rapport qui permet de connaître la somme dépensée par minute pour finir le jeu. Ce rapport est l'un des plus importants dans le monde des jeux vidéo. Tout aussi facile à finir que Cyber Lip ou que Ninja Combat, Robo Army passionnera cependant le joueur durant les toutes premières heures, tant l'action est magnifiquement rendue par une réalisation superbe. Alors que le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal sur plusieurs plans, le héros (ou les héros que vous dirigez, ce jeu pouvant se jouer à deux simultanément), aura tout le loisir de récupérer des options amplifiant la puissance de ses armes secrètes, de ramasser des bonus lui accordant des points de vie supplémentaires ainsi que martyriser les quelques six monstres superbement imaginatifs qui vous barreront la route. En vous transformant en automobile futuriste à la manière d'un Transformer, vous aurez également la chance de pouvoir pulvériser les robots ennemis en leur roulant dessus comme Sigourney Weaver dans Aliens. D'une réelle beauté, Robo Army est un jeu comme on les aime sur cette console (c'est d'ailleurs presque à croire qu'elle ne sait faire que des jeux dans ce style). Un jeu qu'il faut situer entre Sengoku Densyo et Eight Man. Attention tout de même, n'oubliez pas qu'il se termine très rapidement même si trois niveaux de difficultés sont présents.

J'm DESTROY









EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON 18
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

 En 92, je promets d'arrêter de téléphoner pour savoir si le 6337 est compatible avec le B312 (les lecteurs).

NIKI NIKI RUN

Tiens, voilà un jeu qui n'est pas banal. Enfin si, il l'est, mais pas dans le sens où en l'entend. Mystère, mystère et boule de gomme diront certains, complètement stone, diront d'autres. Mais qu'a-t'il bien voulu dire? Il a trop bu, le pauvre, excusons-le (Note du correcteur: en effet. Rappelons que J'm Destroy est en train d'effectuer son service militaire; qu'il joue et écrit ses tests pendant la nuit, après avoir bu des cannettes de Kro avec ses petits camarades. Forcément, ça n'améliore pas la lisibilité de la chose). On avait déjà vu sur PC Engine des jeux destinés aux tout petits (Doraemon par exemple pour ne citer que lui), mais c'est bien la première fois que l'on voit un jeu destiné aux vraiment tout petits, aux gnômes, quoi! Pas en taille, bien sûr, mais en âge. Pour être plus concret, disons que ce jeu est principalement destiné aux cinq-six ans, ceux pour qui la vie n'est encore que rêve et découverte, ceux pour qui la vie se déroule au jour le jour, sans armée, sans souci majeur. Ah bon dieu, que j'aimerais avoir cinq, non, plutôt six ans.

Avant de rentrer plus en avant dans le vif du sujet, voici en deux mots le scénario qui ferait pleurer n'importe quelle âme sensible ou non.

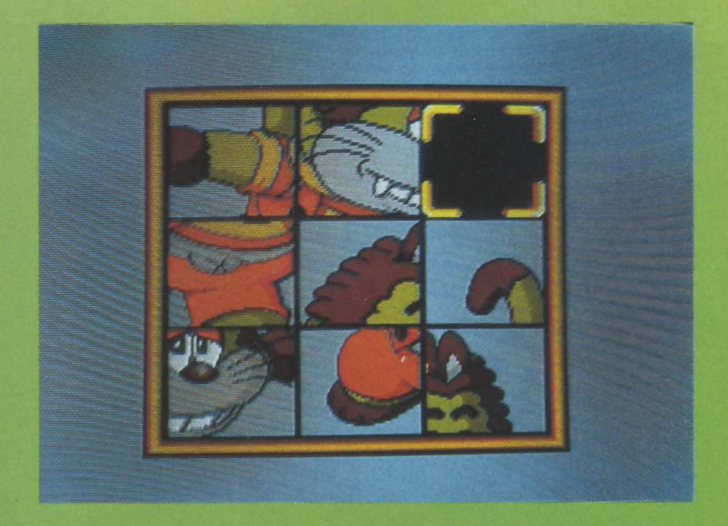
Une mésange, une souris et un chat se la coulaient douce dans une île tropicale. Un fait révolutionna et mis en pagaille tout ce joli petit monde. Un dragon, bébé de surcroît, mignon comme pas possible, débarqua sur l'île comme par enchantement, personne ne savait dont il venait, ni ce qu'il voulait. Une chose cependant était certaine, ce bébé dragon avait faim, et même très faim. Pour ne pas se faire bouffer (gâchons donc là l'harmonie de cette fable) tout cru, nos trois compères vous donc devoir se mettre en branle pour lui refiler de la nourriture. Mais nom de Zeus, se dit la mésange, que peuvent bien manger les bébés dragons? Question grave et délicate qu'il vous faudra résoudre pour parvenir au terme de cette aventure enfantino-animalière. Personne cependant ne voulait se dévouer pour aller lui chercher quelques victuailles, l'intérieur de l'île foisonnait en effet de pièges et de gros animaux sauvages qui aimeraient bien avoir un de nos trois amis pour repas. Après un tirage à la courte paille, le sort décida. Et vous voilà parti à la recherche de quelques vivres pour notre copain le bébé dragon.

Ce jeu vous fera donc traverser un univers très sympathique, aux graphismes certes pauvres mais assez amicaux. Durant cette quête à la recherche de nourriture, vous rencontrerez des éléphants, des lions pas franchement méchants, mais qui essayeront de vous empêcher de continuer votre route. D'une facilité déconcertante par rapport à l'énorme majorité des jeux sur cette bécane (mais là n'est pas le but, puisque Niki Niki Run c'est pour les vrais gamins), vous n'aurez aucune difficulté à le terminer en vingt minutes montre en main, et encore si vous mourrez une fois, c'est que vous êtes vraiment mauvais. Le jeu se déroule à la façon d'un jeu de plates-formes classique, un scrolling horizontal permettant d'avancer à travers les niveaux. Avec des couleurs assez sympas, les bébés joueurs se complairont certainement dans l'univers de Niki Niki Run, les autres, ceux qui ont passé l'âge, n'y trouveront aucun intérêt, puisque ce jeu ne leur est pas destiné. Si vous avez un petit frère ou une petite sœur qui aimerait bien toucher à votre bécane, offrez-lui donc ce titre, il ou elle sera super content(e) et vous fera des bisous partout, partout.

J'm DESTROY







EDITEUR : NHK
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 18
SON: 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE 80% 5-6 ANS



SONIC THE HEDGEHOG

Après son incroyable succès sur Megadrive, après sa fantastique conversion sur Master System, Sonic strikes back mais cette fois-ci sur Gamegear.
Bien que les machines changent, l'histoire de Sonic The Hedgehog, elle, ne varie guère. Dans la peau d'un des plus speedés héros de jeux vidéo, Sonic le hérisson va devoir aller sauver tous les animaux de la forêt dont le Dr Robotnic, l'affreux du village voisin, veut s'emparer. Mais, le pauvre, s'il avait su que vous étiez dans les parages, jamais il n'aurait osé s'en prendre à vos amis. Toujours est-il que les faits sont là et que rien ne changera rien. A travers la demi-douzaine de niveaux, il faudra détaler cinq fois plus vite qu'un lapin pour échapper aux nombreux pièges que l'infâme aura dressés contre vous. Pour sortir des situations périlleuses, Sonic devra amasser le plus d'anneaux magiques, ils sont les garants de sa condition physique. Plus il en possède, mieux il se porte.
S'il vient à en manquer, moins d'avenir il aura. Voilà en quelques mots le contexte dans lequel va se dérouler ce jeu de plates-formes. Evidemment, des bonus, pouvant aller de l'invulnérabilité éphémère à une super vitesse, pourront être pris au passage. Attention toutefois à ne pas tomber sur des pieux, emporté que vous serez pas votre élan.
Aussi rapide que toutes les autres versions (c'est vous dire), Sonic sur Gamegear a deux caractéristiques marquantes, une bonne et une moins bonne. Commençons donc par la mauvaise. Du fait de la très grande taille du personnage principal, la vision de l'écran, surtout dans le sens horizontal, est assez faible, ce qui implique que, bien souvent, surtout à l'allure à laquelle va le scrolling multidirectionnel, on ne sait pas ce qu'il se passe derrière. Ce problème est assez gênant car il fait perdre à ce superbe jeu (je tiens à le préciser) un peu de crédibilité, du moins par rapport aux deux autres versions. A part ce détail, Sonic sur Gamegear est remarquable. Les graphismes sont excellents, l'animation est géniale et la maniabilité remarquable. Bref, courez acheter Sonic The Hedgehog, vous allez en raffoler.

J'm DESTROY







EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17
ANIMATION : 19



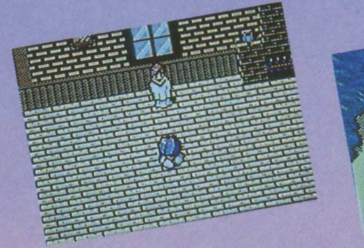
FRAY

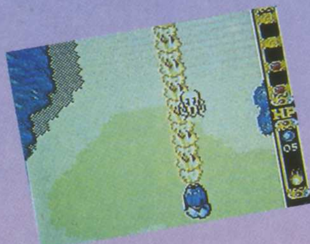
Fray est le nom d'une petite fille qui, pour sauver son pays de la domination d'un tyran, devra livrer bataille à une dizaine de monstres gluants qui lui mèneront la vie dure. Tout au long de la demi-douzaine de niveau que comporte ce jeu, vous allez devoir traverser des territoires hostiles, pour rendre la liberté à votre peuple.
Pour que Fray se préserve et se défende des attaques ennemies, nombreuse en ces contrées, elle sera munie d'un pouvoir magique et d'un tir qui, en fonction du temps de pression sur le bouton fire pourra se transformer en un véritable faisceau de feu, détruisant tout sur son passage. Attention toutefois, car si cette arme est très efficace, elle ne peut être utilisée qu'en quantité limitée: pour l'augmenter, Fray devra obtenir des petites pastilles de couleurs et plus elle en obtient, moins l'arme est périssable.
Pour éviter les monstres qui arrivent sur elle, notre petite héroïne, bien japonaise dans sa tenue vestimentaire, pourra également sauter en l'air ou rebondir de piton rocheux en piton rocheux (tout dépendra en fait du niveau dans le lequel vous évoluerez).
Au cours de son périple, Fray pourra également obtenir quatre nouvelles armes, ainsi que des points de vie supplémentaires. A tout instant chaque arme peut être sélectionnée en appuyant sur le bouton Start. Un menu apparaîtra alors, vous permettant de choisir celle qui vous conviendra le mieux pour le niveau, ou pour les monstres que vous aurez à combattre. Bien qu'un peu moyen graphiquement et affreusement lent au niveau de l'animation, Fray est un jeu agréable qui est plus ou moins à mi-chemin entre le Shoot'Em Up à scrolling vertical et le jeu de rôle. Doté de musiques agréables sans plus, cette production de Micro Cabin se laisse parfaitement jouer.

J'm DESTROY

GAME GEAR
75%









EDITEUR : MICRO CABIN
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 12
SON : 15
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

DRAGON SABER

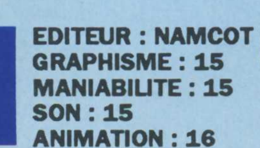
Quelque part, au fin fond de l'univers, existe une planète où humains (car l'homme est une valeur interplanétaire), petits gris et dragons vivent en paix. C'est toujours bon à savoir, des fois que vous voudriez partir là-bas passer vos prochaines vacances. Mais, comme toute les planètes ne peuvent s'empêcher de suivre d'une manière plus ou moins active l'actualité, il se trouve que ce monde est en guerre. En guerre contre qui, ou plus exactement contre quoi? Facile, ce que vous pouvez imaginer de pire dans le genre pas beau et méchant. Des dizaines de créatures issues des entrailles les plus insondables des enfers ont pensé qu'il était grand temps pour elles de prendre l'air. Et qu'on le croit ou non, les créatures qui peuplent les enfers des autres planètes ne sont franchement pas marrantes et ne possèdent aucun sens de l'humour. Pas question pour eux d'employer la célèbre blague qui tue! Ils ont néanmoins de sacrées techniques de combat! Et leur impressionnante variété leur permet de multiplier les tactiques d'attaques. Autant vous le dire tout de suite, ça tire de tous les côtés et ceux qui ne passent pas leur temps à jouer au kamikaze (traduction de ce mot: "Et hop!") essaient simplement de vous bloquer le passage. Au sol aussi bien que dans les airs, ces ennemis vous traqueront par monts et par vaux. Mais il faut se lever tôt pour avoir un dragon aussi agile que vous. Si, si, ne soyez pas modeste, j'insiste! Survolant toutes sortes de paysages apocalyptiques et étonnamment variés, vous devrez, grâce à votre souffle dévastateur, réduire en cendres ces satanées légions de l'enfer. Heureusement qu'en vol il y aura de la bonne musique. Rien de tel qu'un petit air bien rythmé pour faire un massacre total dans la joié et la bonne humeur. Filant au gré d'un scrolling vertical quasi irréprochable (décidément la qualité devient à la mode ces derniers temps), vous collecterez bonus d'énergie et de puissance. C'est ainsi que monocéphale en début de partie, vous pourrez vous retrouver bicéphale! En d'autres termes, votre tir sera plus large et par conséquent plus puissant ! Et des armes et des bonus différents, il y en a! En concentrant votre tir et en étant suffisamment en forme, vous générerez un immense dragon d'un feu bleu purificateur! Aussi impressionnant qu'efficace. Surtout contre les divers boss de fins de niveaux qui, immenses et colorés, sont aussi parfois délicats à passer. Cependant attention délicats ne signifie pas impassables. Car, il faut l'admettre, ce shoot them up est loin d'être hyper dur, je dirai même qu'il est assez facile, surtout lorsque l'on joue à deux.

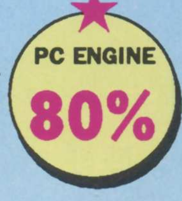
En somme, si vous ne vivez que pour les shoot them, si vous en prenez tous les matins et tous les soirs pour vous mettre en forme, dites-vous que cette suite du célèbre Dragon Spirit vous plaira, même si sa réalisation n'est pas aussi soignée que celle de son prédécesseur. Bien sûr, il se finit vite, mais tant d'originalité dans un seul shoot them up mérite bien que l'on s'y attache.

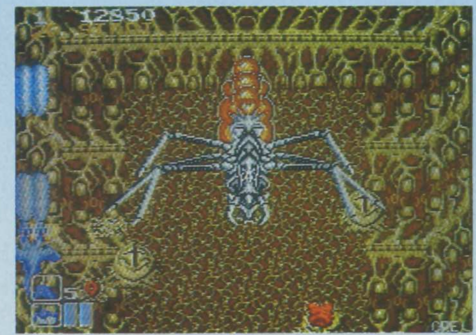
T.S.R.

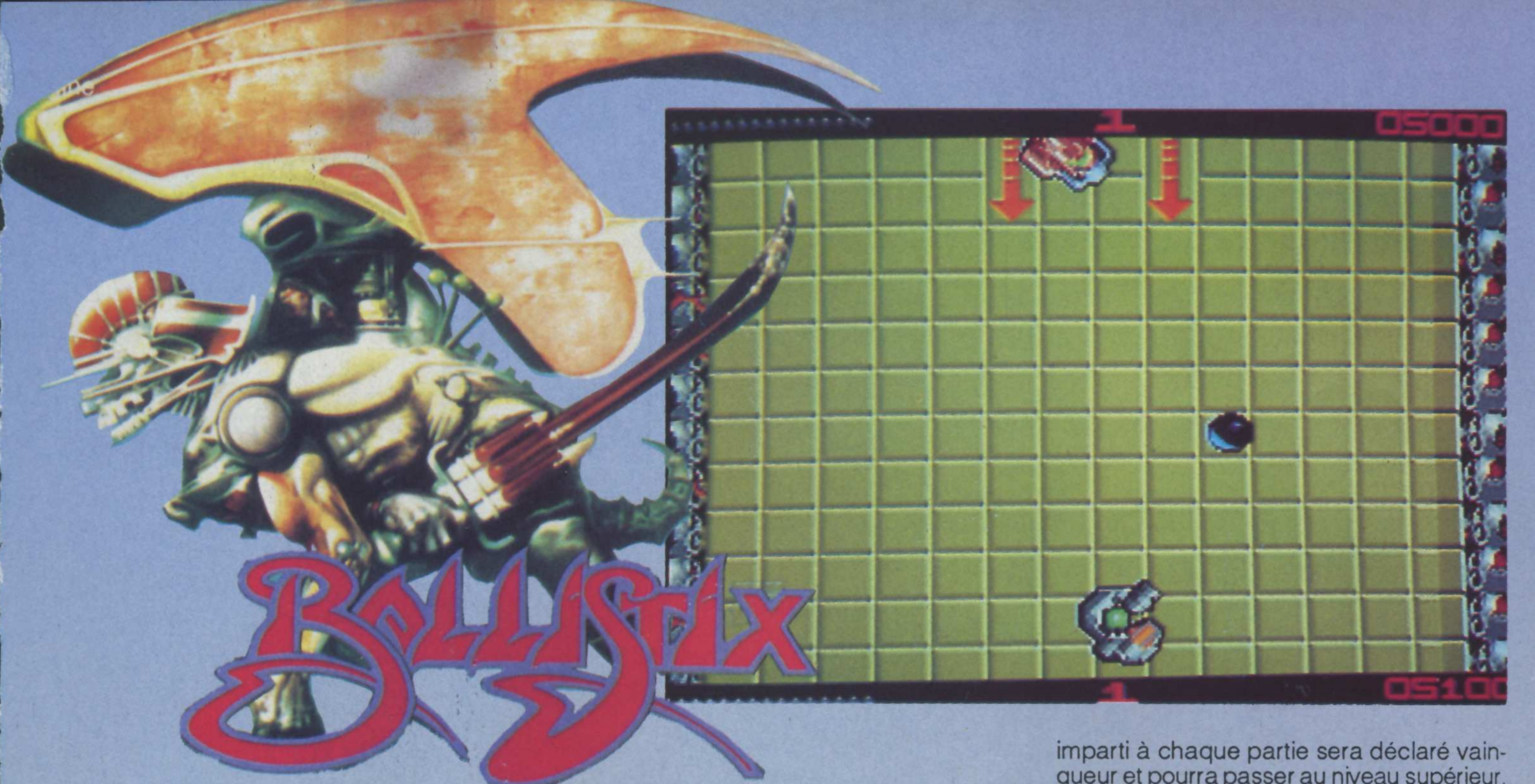





EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 16







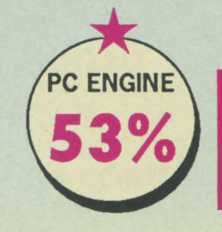
Un dicton très connu dans le monde de la micro et des jeux vidéo, dit à peu près cela: "Ce sont avec les recettes les plus simples que l'on fait les meilleurs jeu". Regardez Tetris par exemple, vous n'allez pas me dire que le concept du jeu n'est pas d'une simplicité enfantine. Non vous n'allez pas me le dire, c'est bien ce que je pensais. Partant de ce principe qui c'est déjà maintes et maintes fois vérifié, les programmeurs ont pensé avoir trouvé avec Ballistix l'idée du siècle. Je vous rassure de suite, ils ne l'ont pas trouvée. Surpris, il ne fallait pas l'être. Déjà connu sur micros ludiques (Atari ST et Amiga), ce jeu initialement programmé par Psygnosis n'avait trouvé de la part des joueurs de l'époque qu'un petit succès et lorsqu'on voit ce qui a été réalisé ici, on comprend pourquoi ce succès n'a pas été plus important. Mais arrêtons-nous là quelques instants et développons d'avantage le principe ainsi que les règles de ce jeu qui se veut être un sport plus ou moins futuriste.

A l'écran, une salle, une arène aurait-on dit quelques siècles en arrière, rectangulaire, dans laquelle viennent se placer deux joueurs qui se font face. Chaque joueur est doté d'un canon à balle (un canon qui lance des balles!) qui peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Au centre du terrain une balle d'acier qui ne peut se mouvoir que sous la percussion des balles précédemment citées. A l'extrémité du terrain, deux buts (ressemblant à ceux que l'on connaît à notre époque et qui peuvent servir notamment dans des sports comme le football, le hockey ou le hand-ball). Le but, et vous n'aurez pas eu beaucoup de mal a le comprendre, est de faire rentrer la balle d'acier dans ces cages. Le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de points dans le temps imparti à chaque partie sera déclaré vainqueur et pourra passer au niveau supérieur. Comme dans Speedball, un jeu sur Megadrive, chaque joueur aura l'occasion à chaque niveau de récupérer quelques options qui modifieront la trajectoire de la balle d'acier, la vitesse du canon ainsi que la quantité de balles qu'il peut tirer à la seconde. Au fur et à mesure des niveaux qui défilent de nouvelles difficultés apparaissent sur le terrains, ainsi très vite vous découvrirez de nouveaux pièges tels que des mines, des bandes rebondissantes vous faisant complètement perdre la tête, des trous, enfin tout un tas d'obstacles qui auront pour but de vous empêcher de marquer le but tant désiré. De plus et pour ne rien ternir dans ce tableau des problèmes, le terrain est pourvu de pentes qui augmentent ou diminuent la vitesse des balles et modifient donc leur énergie cinétique et leur force de pénétration dans la balle en acier.

Vous voilà donc désormais renseigné sur l'objectif et sur les difficultés que vous pourrez rencontrer lorsque vous déciderez de débuter une partie de Ballistix.

En ce qui concerne la réalisation et l'intérêt de ce titre, il faudrait vraiment être aveugle pour ne pas se rendre compte que ce jeu est d'un inintérêt et d'une pauvreté flagrante. Même si quelques paramètres peuvent sauver Ballistix de la tombe, et encore je ne vois pas vraiment lesquels, le jeu en lui-même est d'un mortel désespoir. Les graphismes ne sont guère recherchés, la musique assez moyenne et lorsqu'on commence à jouer, on comprend vite en mettant l'auto-fire en branle qu'on n'a strictement rien à faire, excepté suivre la balle de temps à autre en direction du but adverse. Bien que ce jeu comporte une option permettant de jouer à deux l'un contre l'autre, ça ne changera rien. Et l'ennui l'emportera toujours.

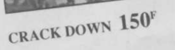
J'm DESTROY



EDITEUR : COCONUT
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 16
SON 13
ANIMATION : 12

Les Supers Promo du mois !

ULTIMA *games* *présente* SEGA

CRACK DOWN 150F

Console seule 890F



WONDERBOY III 250F

Console avec 2 manettes SUPER PROMO

Console avec Pro 1 1090F



OUT RUN 290F

Console avec 3 jeux 1490F



Ultima Games a élu la Mégadrive Japonaise Console de l'Année !

MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Console avec 1 manette et 1 jeu au choix* 990F

Console française avec Game Adaptateur, et 1 jeu 1290F

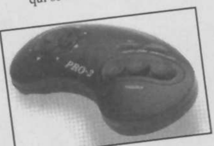
Console française 949F

Console française avec 2 manettes SUPER PROMO

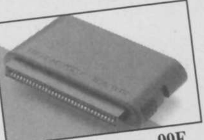
Les accessoires



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?



Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.



JOYPAD = 79F.



SPIDERMAN 250F



ALIEN STORM 290F

HITS

BATMAN 390
COMMANDO II (MERCK) 450
DECAP ATTACK 390
DEVIL CRUSH 450
ELEMENTAL CRUSH 390
EL VIENTO 450
GALAXY FORCE II 390
GHOULS AND GHOST 390
GOLDEN AXE 350
GYNOUGH 450
JOE MONTANA FOOT BALL II. 390
KABUKI SOLDIER 390
LAKERS VS CELTICS 450
KEN LAST BATTLE 390
MARVEL LAND 450
MASTER OF THE WEAPON 390
MICKEY CASSLE OF ILLUSION. 390
MONACO GRAND PRIX 390
NHL HOCKEY 450
REVENGE OF SHINOBI 390
RUN ARK 350
SAINT SWORD 350
SONIC 390
STREET OF RAGE 450
STRIDER 450
SUPER VOLLEY BALL 390
THUNDER FORCE III 450
WORLD CUP SOCCER 390
TOE JAM AND EARL 390
SPEED BALL II 390
SHADOW OF THE BEAST 390
ROAD RASH 390

J BUSTER BOXING 390
WRESTLE WAR ..... NC
STREET SMART 390
POPULOUS 390
MISS PAC MAN 390
DEVIL HUNTER 390

NOUVEAUTES

DOUBLE DRAGON II ..... NC
EGUZAIRU 490
RUN ARK 390
UNDEADLINE ..... NC
DAHNA ..... NC
FIGHTING MASTER 450
GOLDEN AXE II ..... NC
DONALD DUCK QUACKSHOOT ..... NC
LEGEND OF NINJA BURAI 490
ROLLING THUNDER II 450
TAIHEKI 490
TASK FORCE HARRIER 490
WANI WANI WORLD 390
YS III ..... NC
BEAST WARRIOR 390

F1 CIRCUS ..... NC
WONDERBOY V ..... NC
FANTAISY SOLDIER ..... NC
PIT FIGHTER ..... NC
ROAD BLASTER ..... NC
MARIO LEMIEUX HOCKEY 450
BACK TO THE FUTURE III 450
F-22 450
SUPER FANTAISY ZONE ..... NC
FUJI LEGEND ..... NC
TECNO WORLD CUP ..... NC

PROMO

BLOCK OUT 190
CRACK DOWN 150
DJ BOY 190
E-SWAT 190
GAIN GRAIN 150
GHOST BUSTER 190
MAGICAL BOY 190
MOONWALKER 190
SHADOW DANCER 250
WONDERBOY III
MONSTER LAIR 190

OUT RUN 290
SPIDERMAN 250
ALIEN STORM 290
FANTASIA 290
HELL FIRE 190
JEWEL MASTER 290

AVENTURE

ARCUS OF ODYSEY 390
FEARY TALES 450
BOOK PHANTASY STAR III 150
CENTURION 390
JEWEL MASTER 290
KINGS BOUNTY 390
MIGHT AND MAGIC 390
PHANTASY STAR II 499
PHANTASY STAR III 590
SHINNING THE DARKNESS ..... NC
SWORD OF VERMILLON 499
EGUZAIRU 490
LEGEND OF NINJA BURAI 490
STAR FLIGHT 450

LECTEUR CD ROM MEGADRIVE DISPO

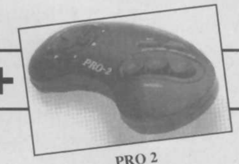
JEUX :
ERNEST EVAN
SOL FEACE
HEAVY NOVA

Modification du modèle Mégadrive Japonaise en 50 Hz
290 F



WONDERBOY III

+



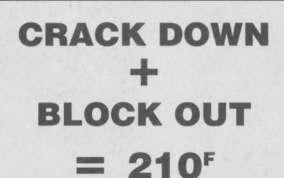
PRO 2

= 250F



FANTASIA 290F

E Swat 190F



CRACK DOWN + BLOCK OUT = 210F

ULTIMA Paris sera ouvert tous les Dimanches en Décembre

GAMEGEAR



Portable

Gamegear seule PRIX CANON

NOUVEAUTE GAMEGEAR
GALAGA 91
190 F

JEUX GAMEGEAR A PARTIR DE 180 F
BASEBALL
RASTAN SAGA
WAGALAND
BASEBZZALL 91
WONDERBOY
MICKEY MOUSE
GEAR STADIUM
MONACO GP
GORBY
OUT RUN
HALLEY WARS
DEVILISH
PENGO
COLUMNS
CHASE HQ
DRAGON CRYSTAL
G LOCK
HEAD BUSTER
GRIFFIN
PAC MAN
SHANGAI II
SKWEEK
SOKOBAN
WOODY POP
PAD AND PATTER
MAGICAL GUY
MAGICAL PUZZLE
COLUMNS
MICKEY
SHINOBI
ZAN GAMEGEAR

NOUVEAUTES GAMEGEAR
ARIEL

AX BATTLER
DONALD DUCK'S
FRAY
FROGGER
LEGEND OF NINJA
SONIC
SPACE HARRIER
LEADER BOARD
NINJA GAIDEN
BERLIN WALL
FANTAZYZON
OUT RUN
WONDER BOY
MAGICAL
BLOCK OUT
QUACKSHOOT
F-22
SPIDERMAN
CRACK DOWN
SONIC




Master Gear = 150F. Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

Pour votre Gamegear: Moonwalker, Golden Axe, Batman, Tennis, Ghoul's n Ghost

Gamegear + Mastergear + adaptateur secteur 1190F

*le jeu est à choisir parmis la sélection Ultima Games.

ULTIMA games

Venez découvrir la nouvelle Nec Coregrafx II

COREGRAFX

présente

NEC

COREGRAFX II + 2 JEUX : 1190F

JEUX NOUVEAUTES

GRADIUS (NEMESIS)	450	DODGE BALL	390
SALAMANDER	450	BALIS TIX	390
SUPER WATTER BOMB	390	SPIRAL WAVE	390
PRINCE OF PERSIA CD	450	NIKO NIKO FURI	390
SUPER SCHARZSCHILD CD	390	ADVENTURE OF CHRIST CD	450
RANMA II CD	390	TAIHEIKI CD	390
BUBBLE GUM CRUSH	390	DRAGON SABER	390
BOMBER MAN	390	HERO AGE DAMON	390

Coregrafx avec 1 jeu 990F

Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F

Jeu à partir de 100F

Coregrafx II avec 1 jeu 1090F



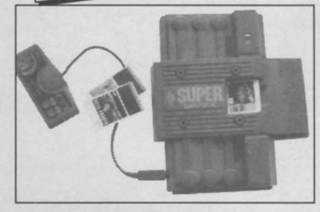
DUO NEC 3490F 1290F

PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

TURBO GT la Reine des portables 2490F



Supergrafx + 1 jeux 1490F



SUPERGRAFX

ULTIMA games

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES
6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

DAX
56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

METZ
18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
avec 2 manettes cable Péritel
SUPER PROMO
Quantité limitée



SUPERFAMICOM avec 1 jeu SUPER PROMO





Arthur Quest (Super Ghoul'n Ghost)

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

ACTRAISER	390	R-TYPE	650	DUNGEON MASTER	650
ARTHUR QUEST	690	GUNDAM 91	650	THUNDER SPIRIT	650
CASTEL VANIA IV	650	AERA 88	650	MAGIC SWORD	650
EARTH DEFENSE FORCE	650	Y S III	650	AXELAY	650
F-1	650	SUPER MARIO LAND	590	ROCKETEER	650
F-ZERO	590	SUPER TENNIS	690	SUPER R-TYPE	590
GOEMAN FIGHT	650	ZELDA III NEW	640		
JOE AND MAC	650	DIMENSION FORCE	650	**ACCESSOIRES**	
PILOT WING	590	SUPER PROWRESTLING	650	PERITEL	390
		SUPER FORMATION SOCCER	640	ALIMENTATION	150
		LEMMINGS	650	JB KING JOY	690
		NOSFERATU	650		

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo seule 2990F

Néo Géo avec Magician Lord 3490F



Jeu à partir de 990F

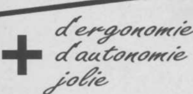
CARTOUCHES NEO GEO

ASO II Last Guardian	GHOST PILOT
BASEBALL 2020	MAGICIAN LORD
BURNING FIGHT	NAM 75
CYBER LIP	NINJA COMBAT
FATAL FURY	RAGUY
FRENZY FOOTBALL	SENGOKU
	CYBERNETIC SOCCER
	SPLASH RALLY

demander notre catalogue de jeux Gameboy

Console LYNX Nouveau modèle 790F

Portable



LYNX

CARTOUCHES LYNX A PARTIR DE 250F

ELECTROCOP	ROAD BLASTER	BLOCK OUT	
GATES OF ZENDOCON	RYGAR	NINJA GAIDEN	
GAUNTLET	CHIP'S CHALLENGE	PAC LAND	
KLAX	SHANGAI	WARBIRDS	
MS PAC MAN	SLIME WORLD	SCRAYARD DOG	
PAPER BOY	XENOPHOBE	**Accessoires**	
RAMPAGE	ZARLOR	Attache-case	145 F
ROBO SQUASH	MERCENARY	Adaptateur voiture	110 F
	BLUE LIGHTNING	Pochette	110 F
	CALIFORNIA GAMES	Pare-soleil	25 F
	APB		

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander Sabine pour la disponiblité des produits

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	
....		Total	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles Offre valable jusqu'au 31/01/92

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.



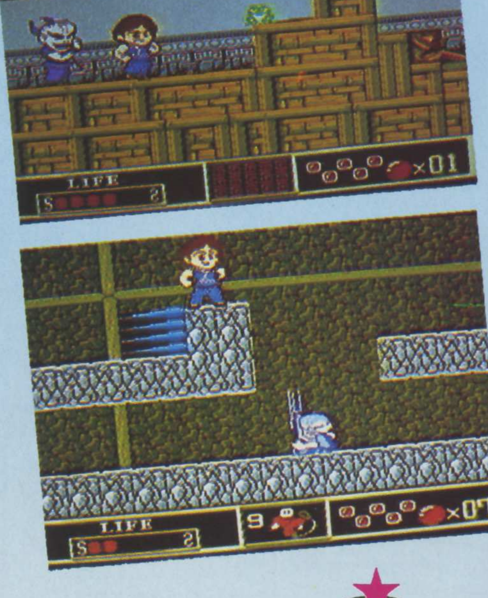
Au secours! Au secours!" s'écrie la belle Joséphine, alors qu'un affreux mandarin sorcier l'enlève. Jackie Chan, qui se trouve être le fiancé de la dite Joséphine, ne peut hélas rien faire! Terrassé par le puissant sorcier, le voilà incapable de courir au secours de sa bien aimée. Mais, quelques soins plus tard, et le revoilà fin prêt à secourir la Joséphine de son, l'astre qui illumine son ciel, son beurre qui parfume ses pâtes, la prunelle de ses yeux... Avant le départ, les conseils du vieux maître, qui s'est tout de même déplacé rien que pour lui, sont précieux et Jackie s'empresse de boire à cette fontaine d'où ne coule qu'or et sagesse.

Voilà notre brave Jackie Chan, expert en arts martiaux, parti sur les routes de Chine pour y retrouver l'élue de son noble coeur. Toutes ses techniques de coups de pieds et de coups de poings seront nécessaires pour abattre tigres, ninja, samouraï et lanceurs de nunchaku planqués dans des jarres. A force de courage et après bien des sauts au-dessus de fosses hérissées de pieux mortels, Jackie s'apprêtera à mener des combats titanesques contre des créatures, pire que d'hypothétiques fruits du croisement de Sim et de Krazuki! Je compatis à votre terreur! En effet, le résultat est assez monstrueux. C'est ainsi que dès le début de ses aventures, Jackie Chan (je précise Chan parce que certains d'entre vous pourrait croire, à tort, qu'il s'agit de Jackie Sardou), devra venir au bout d'un dieu. Et je vous dis un dieu, mais pas un petit, mais un véritable Bouddha!



Vous le voyez, Jackie Chan est un jeu truffé, que dis-je Edwige, regorgeant d'une multitude de détails qui en font un jeu bon d'une part, et d'autre part, sachant se démarquer de tous ses prédécesseurs. On a jamais fini de faire le tour de tous ces monstres et de ces pièges qui, de la passerelle pivotante au scrolling continu qui impose une certaine rapidité d'action, déconcerte la première fois qu'on les rencontre. Pour améliorer le tout, les graphismes, dans un style très oriental, vont du sympa au franchement beau. Et ce n'est pas tout: la musique qui accompagne Jackie Chan est tout le long du jeu de très bonne qualité. Enfin des programmeurs qui avaient des notions de musique! Ca commençait à manquer, la musique de qualité! Et ce n'est pas Trazom qui dira le contraire! Attention, tenez-vous bien, ce n'est pas encore fini car l'animation est, elle aussi, très bonne. Malgré quelques rares défauts, comme ces tigres qui ont une légère tendance à clignoter (mais après tout, peut-être est-ce là une technique de tigres?), elle demeure en général irréprochable et permet de faire des actions aussi rapides qu'efficaces. Une rapidité qui sera le mot d'ordre pour passer les très, très nombreux stages bonus qui jalonnent tout le jeu. Qualité et quantité font ici bon ménage, que tous les possesseurs de Nintendo se le disent !

T.S.R.



EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 17
SON 17
ANIMATION : 19

NINTENDO 95%







ALORS que tout allait bien pour notre cher détective, imperméable et chapeau rond, la lecture de la première page d'un journal, lui apporta une bien mauvaise nouvelle: Big Boy s'est échappé de la prison dans laquelle il était enfermé. Bien décidé à reprendre du service dans les pires escroqueries et dans les causes les plus injustes, vous allez dans la peau de Dick devoir rattraper ce terrible malfrat. Oui mais voilà, vous n'avez pas été assez rapide et il s'est déjà réfugié dans son antre protégés par ces sbires super armés.

Ce jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel dans la tradition de Batman, Spiderman est autres est composé de cinq nivaux qui eux-mêmes contiennent trois sous-niveaux. Sur sa route, outre les méchants qui n'essayeront que de le buter. Dick (appelé également Dickounet, mon chéri par sa femme) devra lutter avec ses poings, au départ du moins. Par la suite, il pourra récupérer quelques armes telles que des pistolet, des mitraillettes histoire de lui donner l'occasion de s'essayer sur des cibles vivantes. D'une maniabilité différente selon que l'on possède une arme ou non, celle de Dick Tracy est en réalité assez agréable. Certes nous n'atteignons pas là les summums, mais à ce niveau on apprécie les choses à leurs juste valeur. A mon sens le principal problème de ce titre réside dans la visibilité un peu trop restreinte des ennemis. Bien souvent on tombe nez à nez avec l'un deux, s'en faire l'avoir remarqué, ce qui est bien ennuyant surtout qu'auparavant on s'était mangé deux ou trois belles bastons en pleine poire. Graphiquement parfaitement réalisé, les décors du fond sont soignés et détaillé, on se plaindra toutefois de l'animation des différents sprites qui se meuvent ici. Suffisamment riche tout de même pour satisfaire les amateurs de fusillades et de baston, Dick Tracy est sur Gameboy d'une bonne prestation.

J'm DESTROY





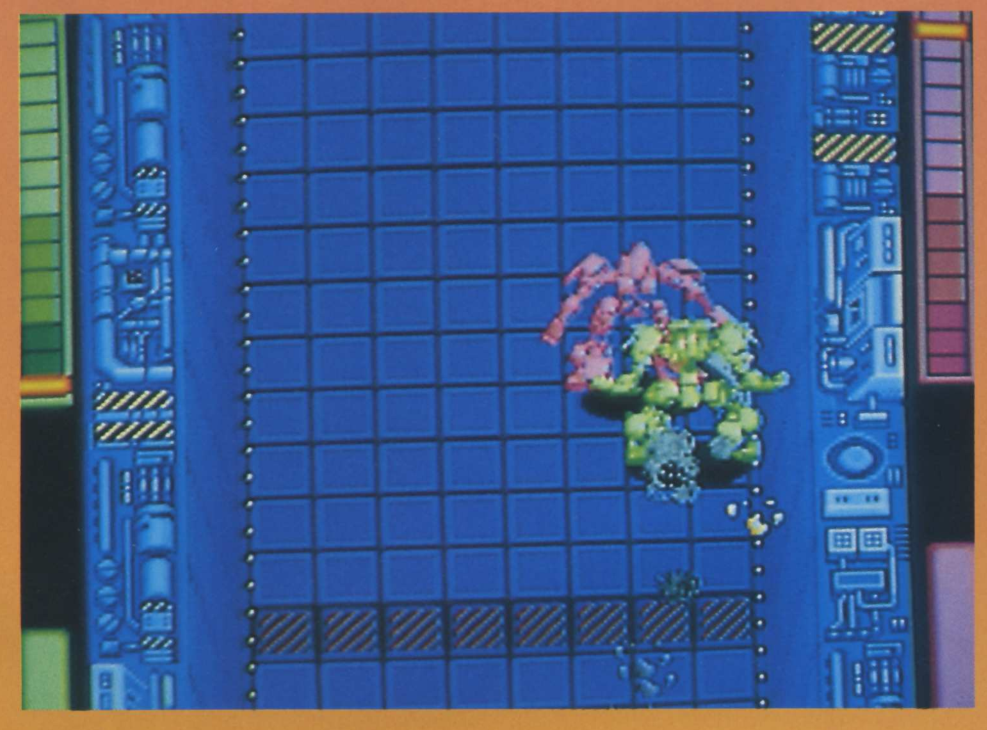


EDITEUR : BANDAI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 13
SELECTION MICROMANIA

Fighting Run

Il ne peut y en avoir qu'un. Cette réplique du film Highlander que je vous recommande tous d'aller voir, revoir et rerevoir, si ce n'est déjà fait, pourrait parfaitement s'adapter au scénario de Fighting Run. Il ne peut y avoir qu'un seul maître de la tour. Certes, dite comme cela, la phrase est plutôt anodine, mais dans le feu de l'action, elle prend réellement toute son ampleur et toute sa dimension. Evidemment vous n'êtes pas seul sur le coup. Et de nombreux robots géants qui feraient pâlir Goldorak (Dieu ait son âme, si âme il a) se présentent déjà à la porte pour foutre une rouste à leurs congénères. Il faut dire que dans la race des robots de la nouvelle génération (la XB-49C révisée XB-49D), les mots tendresse et amour ont été complètement ef-





facés des circuits qui composent leur intelligence, qui à cette égard n'est d'ailleurs pas plus développée que celle d'un dinosaure de la préhistoire.

A chaque étage de la tour, donc, vous attendent quelques spécimens "rares" qui vont vous faire valser et vous faire passer de bons ou mauvais moments. Le choix dépend de votre entière volonté. Au nombre de trois par étage (il y a quatre étages, je multiplie et je retiens un, donc douze adversaires), ces carcasses d'acier puantes vous attendent de pied ferme pour des combats sanglants qui vous entraîneront dans les abîmes les plus profonds du désespoir robotique. Chacun des adversaires que vous aurez à rencontrer possède des caractéristiques et des techniques de lutte propres. Ce qui signifie que si vous avez brillamment remporté une victoire facile, cela n'augure absolument rien du tout quant à la suite des événements.

Pour les combats, les règles sont simples. Il n'y en a pas. Comme ça au moins on ne s'embourbera pas la tête dans des conneries du style: "Si le combattant dépasse le temps qui lui est imparti, il perdra irrémédiablement des points. Si de plus, ce dépassement de temps et supérieur ou égal à trente secondes, il perdra tout aussi irrémédiablement ses facultés de combat pendant une minute lors du prochain combat". Ils se déroulent à la manière d'une course, sur une piste qui défile du haut en bas de l'écran suivant un scrolling qui ma foi avance avec aisance et rapidité. Grâce aux réacteurs atomiques dissimulés dans votre carcasse métallique, vous pourrez à volonté augmenter ou diminuer votre vitesse de déplacement et ainsi éviter les contacts trop prolongés avec votre adversaire, qui naturellement possède ces mêmes facultés. Pour défaire son adversaire et pour le faire exploser, c'est le but du jeu, il faut s'armer de patience, car les choses ne sont guère évidentes, la résistance physique des combattants étant assez importante. Au cours de ces luttes dantesques, des options permettant de renflouer vos réserves d'énergie pourront vous venir en aide. Mais attention, pour les obtenir, vous devrez prendre un maximum de risques, ce qui compte tenu des circonstances, n'est pas toujours évident.

Avec des règles et un scénario comme celui-ci, Fighting Run aurait pu être un jeu correct. Oui, mais voilà, il ne l'est pas. C'est même une grosse daube comme on en fait rarement. Outre des graphismes à chier, n'ayons pas peur des mots, et des musiques plutôt moyennes, le jeu est d'un désintérêt magistral. Frapper de toutes ses forces sur un robot qui n'est même pas beau dans un décor franchement moche, croyez-moi, c'est nul. Seule une petite voix digitalisée sort du moniteur pour rehausser un peu l'ensemble, mais c'est bien trop peu pour améliorer la qualité de Fighting qui est certainement l'un des plus mauvais jeux depuis pas mal de temps.

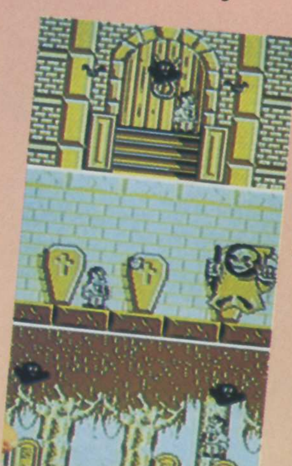
J'm Destroy

PC ENGINE
40%

EDITEUR : NICHIBUTSU
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 10
SON : 12
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

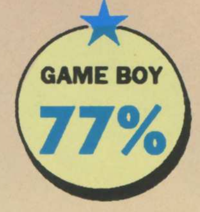


Connaissez-vous une famille complètement barge, dans laquelle chaque membre a sa réputation de doux dingue. Vous ne connaissez pas le manoir hanté de la famille Adams? Ce feuilleton a, Outre-Manche, remporté un bon petit succès, surtout pour un public jeune, avide de sensations et de films d'épouvante. Il faut dire que la famille Adams a trouvé le juste milieu entre le kitch et l'horreur, le tout dans une bonne humeur toujours de rigueur. Au moment où l'action se déroule, la famille vient de se faire exproprier. Morticia, Lurch, Granny, Pugsley et Wednesday décident d'aller trouver l'administrateur de vos biens, le salopard Tully Alford. Vous êtes Gomez, le dernier représentant de la famille encore en liberté au moment où je vous parle! En effet, Gomez retrouve la maison vide alors qu'ils étaient tous censés être là... Vous allez devoir guider Gomez dans le manoir vide de ses êtres aimés, mais plein d'êtres hostiles. Le but est de retrouver chacun des membres de la famille, en parcourant les alentours du manoir. Vous devrez être vigilant quant aux nombreux pièges et ennemis (la plupart du temps volatiles) qui constituent ce vaste jeu mi-plateau, mi-arcade, mi-aventure (NDC: trois moitiés, Olivier, trois, oui oui). Il va falloir aller débusquer les potions laissées par Pugsley un peu partout le long du parcours. Elles se trouvent souvent au bout d'une branche placée au sommet d'un arbre et il ne faut négliger aucun endroit. Les potions vous transformeront en homme loup, en homme invincible, en créature amphibie ou en vampire volant. Ce jeu est de la même veine que Bart Simpson: le support est une série télévisée, la progression se fait suivant un scrolling multi-directionnel mais la plupart du temps horizontal, la vue est de profil, les décors sont dépouillés mais efficaces. Il faut user de dextérité mais sans exclure un petit zeste d'aventure. Les niveaux sont nombreux et variés: la maison et ses 4 étages, le cimetière, les bois, la salle des machines, la chambre froide, la rivière, la salle des jouets, le grenier, les donjons et la chambre des tortures, ouf! La musique reprend le thème génial des épisodes. Un bon jeu, du style Bart Simpson, qui apporte quelque chose de nouveau dans le nombre vertigineux des jeux disponibles sur Game Boy.



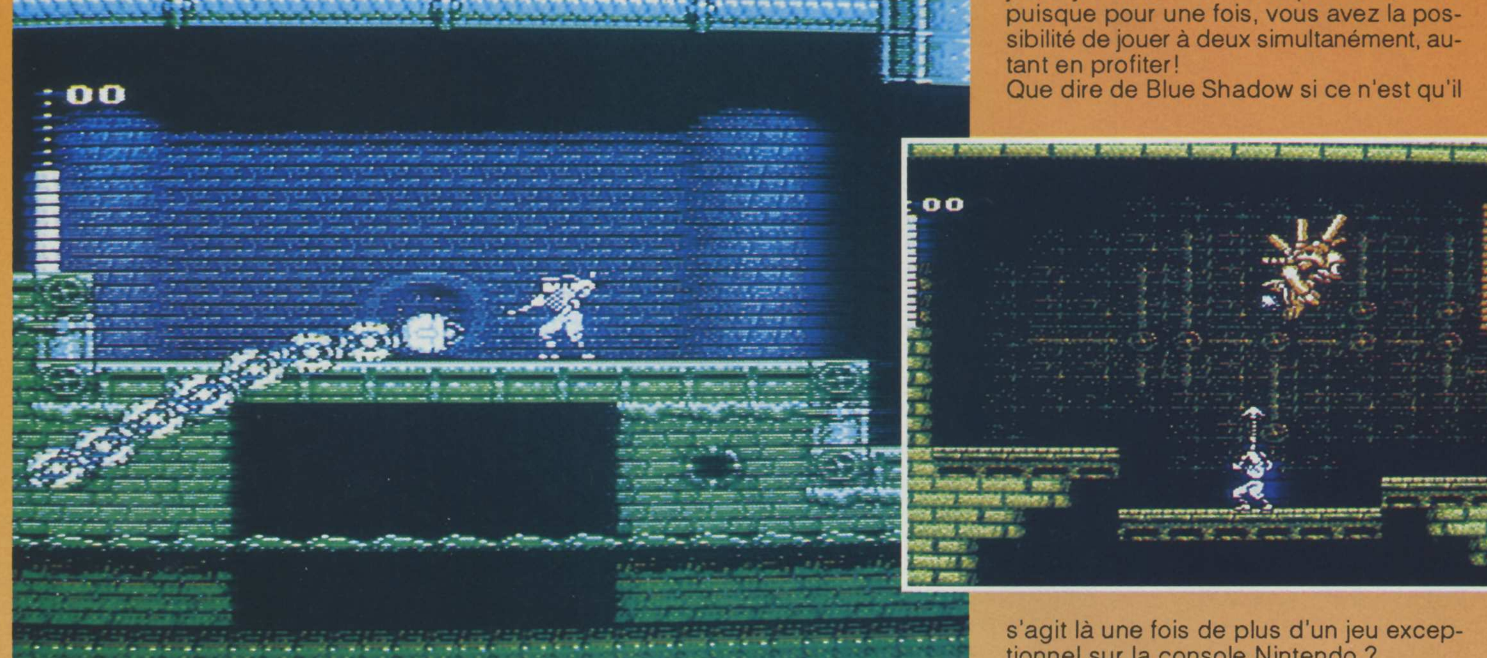
O. PREZEAU





EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 14
SON : 17
ANIMATION : 16
SELECTION MICROMANIA

Blue Shadow

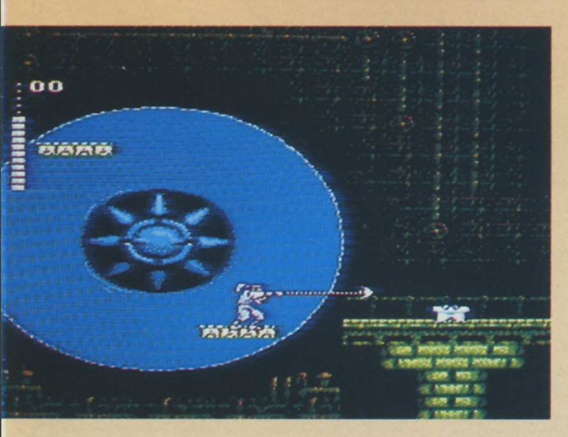


Garuda et son infâme bande de coupeurs de gorges et malfrats en tout genre ont, depuis peu de temps, fait main basse sur la ville. C'est alors que des ténèbres protectrices sont sorties deux ombres. Deux ombres vouées à la lutte contre le Mal, sous quelque forme qu'il se déguise. Ces deux ombres, aux incomparables talents en ninjitsu se sont fait appeler les Blue Shadows. On ne sait d'eux presque rien, si ce n'est qu'il s'agit d'un homme et d'une femme. Les voilà partis pour une lutte sanglante et acharnée contre la tyrannie, pour que la justice et la paix reviennent.
Sur un scrolling multidirectionnel, les deux ninjas vont s'enfoncer dans les lignes ennemies pour faire le ménage. A leur disposition, toute une collection d'armes: kusarigama, shurikens, ninja-to... Bien sûr, les capacités d'armement de l'autre camp ne sont pas mal non plus, jugez plutôt: boomerangs, fusils énergétiques, fusils classiques... Et vous, ce que vous ne savez pas encore, c'est qu'il dispose aussi d'un nombre impressionnant de machines et robots en tout genre. Aux hommes volants succèdent les serpents métalliques géants... bref, on ne s'ennuie pas dans le métier de ninja. Pour franchir certains endroits, il faudra faire des sauts impressionnants ou bien s'accrocher aux poutrelles tout en lâchant une poignée de shurikens. Les pièges de ce parcours, allant des quais du port aux endroits les plus secrets et les plus mystérieux des égouts de la ville, ne cesseront de vous surprendre, agréablement question originalité, beaucoup moins agréablement question difficulté. Hé, oui, c'est comme ça dans la vie, il y a des bonnes (le retour de Jean-Marc) et des moins bonnes (Mme Cresson Premier Ministre) nouvelles! C'est la vie! La lutte va être chaude!
Accompagnés par une musique excellente, les deux ninjas auront fort à faire. Certains boss de fin de niveau sont extrêmement coriace à passer et un travail à deux (travail sérieux, je le répète) sera un atout essentiel pour espérer vaincre. Lorsque je vous dis cela, je pense à un énorme véhicule, qui ne tient d'ailleurs pas sur l'écran tant il est immense, tirant de tous les côtés et qu'il faudra vaincre avant de mourir broyé ou rôti, perspectives peu réjouissantes, vous en conviendrez. Bien sûr, vous pourrez toujours jouer seul si vous préférez, mais puisque pour une fois, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément, autant en profiter!
Que dire de Blue Shadow si ce n'est qu'il s'agit là une fois de plus d'un jeu exceptionnel sur la console Nintendo ?
Les graphismes sont suffisamment soignés pour qu'on les admire et non pas pour qu'on les regarde d'un œil dégoûté et l'animation est rapide et toujours très fluide et les situations dans le jeu sont assez variées pour qu'il soit encore passionnant de finir ce jeu. Inutile de vous le dire flamand, Blue Shadow fait partie de ces jeux qui constituent toute logithèque de qualité. Vous en doutez? Alors essayez, et vous verrez!

T.S.R.

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON 15
ANIMATION : 17









FUNWARE

.CHEZ FUNWARE VOUS ACHETEZ,
HEUREUX VOUS SEREZ.

YODA

MEGADRIVE

ALIEN STORM	390F	MICKEY MOUSE CASTLE	380F
ALTERED BEAST	370F	MOONWALKER	330F
BATMAN	380F	NHL HOCKEY	440F
BLOCK OUT	410F	OUT RUN	415F
CALIFORNIA GAMES	440F	PHANTASY STAR 3	590F
CENTURION	450F	DONALD DUCK	430F
DEVIL CRASH	430F	REVENGE OF SHINOBI	430F
DICK TRACY	450F	ROBOCOD	450F
F1 GRAND PRIX	460F	SHADOW DANCER	385F
F22 INTERCEPTOR	420F	SHADOW OF THE BEAST	540F
FAERY TALE	410F	SONIC	390F
FANTASIA	380F	SPIDERMAN	410F
JB DOUGLAS BOXING	405F	STREETS OF RAGE	400F
JOE MONTANA FOOT 2	490F	SUPER MONACO GP	380F
JOHN MADDEN FOOT 2	460F	THUNDER FORCE 3	445F
LAKERS VS CELTICS	410F	TOE JAM AND EARL	420F
MARIO LEMIEUX	450F	ADAPTATEUR POUR	100F
MERCS	430F	CARTOUCHES JAPONAISES	

AMIGA

ADVANTAGE TENNIS	280F
AGE	260F
AIGLE D'OR LE RETOUR	275F
ANOTHER WORLD	250F
BATTLE ISLE	305F
BIRDS OF PREY	320F
CISCO HEAT	250F
CELTIC LEGENDS	280F
FIRST SAMURAI	235F
HEIMDALL	320F
KNIGHTS OF SKY	355F
LEANDER	225F
LEMMINGS (vers. auto.)	200F
LEMMINGS (data disk)	145F
LOTUS 2	210F
MEGALOMANIA	280F
PIT-FIGHTER	230F
POPULOUS 2	260F
ROBOCOP 3	230F
SIMPSONS	230F
SPACE 1889	300F
SUSPICIOUS CARGO	285F
TIP OFF	270F
WILLY BEAMISH	380F
WWF	240F

COMPILATION

DONJONS ET DRAGONS	285F

PC ET COMPATIBLES

CIVILIZATION 350F

ADVANTAGE TENNIS	325F	MAD TV	220F	WILLY BEAMISH	370F
AIGLE D'OR LE RETOUR	275F	MAUPITI ISLAND	285F	WING COMANDER 2	345F
AVENTURES DE MOKTAR	280F	MIGHT AND MAGIC 3 - VF	300F	WC2 - SPECIAL OP. 1	240F
CONQUEST OF THE LONGBOW	390F	MONKEY ISLAND 2	380F	WC2 - SPEECH ACCES. PACK	170F
CROISIERE POUR UN CADAVRE	260F	RIDERS OF ROHAN	310F	**COMPILATIONS**	
ELVIRA ARCADE	285F	ROBIN HOOD - VF	270F	5 INT. STRATEGY GAMES	305F
EYE OF THE BEHOLDER 2	330f	ROGER RABBIT	250F	10 GREAT GAMES	375F
FLIGHT SIMULATOR 4	480F	SECRET WEAPONS	350F	39/45	290F
GOBLIIINS	260F	SHADOW SORCERER	260F	AIR/COMBAT ACES	310F
GREAT COURTS 2	280F	SIMPSONS	270F	AIR/SEA SUPREMACY	290F
GUNSHIP 2000	340F	TIME QUEST	330F	HOYLE VOL. 3	400F
HEART OF CHINA	360F	TV SPORT BOXING	290F	KARATE ACES	300F
HOME ALONE	260F	TERMINATOR 2	270F	SWORD AND MAGIC	235F
KING QUEST 5 - VF	390F	TORTUES NINJA 2	290F	TOP ACTION	250F
LEMMINGS (version autonome)	230F	TV SPORT BOXING	290F	UNIVERS 1	280F
LEMMINGS (data disk)	190F	WILD WHEELS	240F		

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 448.08 - 75366 PARIS CEDEX

QTES	J04 TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT *Expédition colissimo*		+ 25 F
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TEL (facultatif) ____________

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° | | | | |

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX : ☐ MEGADRIVE ☐ AMIGA ☐ PC et COMPATIBLES ☐ EGA ☐ VGA ☐ 3,5 ☐ 5,25

LASER GHOST

Tout d'abord, rappelons-nous les dernières grandes vacances: il faisait super-beau et, au lieu d'aller bronzer avec la poulette du jour, vous passiez la journée à écumer les salles de jeux (vidéo, of course!). A chaque fois, un attroupement devant un écran géant attirait votre attention. Il s'agissait de tirer, avec un flingue branché sur la machine, sur de joyeux cow-boys à l'écran. Aujourd'hui, c'est l'hiver et vous êtes cloîtré chez vous, bien au chaud. Heureusement, vous avez eu la bonne idée de vous procurer une télé, une Master System, la cartouche "Laser Ghost", un fauteuil, une masseuse et un sani-broyeur SFA! Vous êtes paré pour l'action, à grands coups de phaser. Vous pourrez retrouver les sensations de l'été dernier quand tout le monde s'esclaffait en vous regardant à l'ouvrage, de-



vant l'écran géant; "quel merveilleux tireur, ce garçon"! Toutes ces sensations, vous les ressentirez, chez vous, avec ce jeu, qui ne traite plus des problèmes du far-west, mais plutôt de la surpopulation dans les cités de fantômes.

Le personnage princial du mélodramatique Laser Ghost est une superbe blonde-purée, pardon, une petite fille (qui en fera chier plus d'un dans 10 ans!) aux nattes blondes, appelée Katherine. Cette dernière s'est fourvoyée dans une galère pas possible, un truc horrible et imparable: le fantôme! Et du fantôme, elle va en bouffer à toutes les sauces (NDLR: un fantôme sauce Mornay, par exemple?)! Un petit historique pour vous situer l'action: tous les 13 ans, à la même époque, nos amis les fantômes s'installent sur Terre et terrorisent les humains. Ils écument villes et villages dans le but d'attraper de pauvres zigues, qui n'avaient pas demandé d'atterrir dans Laser Ghost! Les humains prisonniers sont enfermés dans la cité des fantômes, afin que ceux-ci puissent voler leur âme en toute tranquillité. Tout y passe: hommes, femmes, enfants, vieillards; les fantômes ne font pas de sentiments, une âme est une âme! Plus un être est bourré de qualités (remarquez, c'est rare ces temps-ci!),



plus les fantômes se délectent; les qualités, ils ont horreur de ça! Katherine, c'est le Petit Chaperon Rouge + la Belle Au Bois Dormant (réveillée!), le tout multiplié par Blanche Neige! Au bout du compte, on obtient un concentré de gentillesse, l'innocence parfaite! Alors, quand une escouade de fantômes passe dans les parages de la jeune enfant, c'est le flash! Il suffit de peu de choses pour devenir l'héroïne d'un jeu vidéo! La malheureuse est enlevée, on lui enlève son âme (opération chirurgicale très délicate!) et se voit jetée, au sous-sol du manoir de la cité des fantômes. Son seul espoir est de parcourir une vaste zone, contrôlée par les fantômes, afin de retrouver son âme, qui a été placée au treizième étage du manoir de tous les dangers. La petite ne pourra jamais y arriver seule, car elle n'est pas armée; elle se contente, simplement, d'avancer droit devant et vous ne la contrôlez pas un poil de moustique! C'est souvent gênant, vu les tonnes de pièges (murs coulissants, trous, etc...) et la myriade d'ennemis qui pullulent dans ce jeu. Heureusement, vous êtes là, avec votre light phaser à la main (ou la manette, si vous ne possédez pas le flingue), prêt à protéger Katherine. Votre but de protecteur est simple: il faut tirer sur tout ce qui paraît hostile, chauves-souris, squelettes, tableaux hantés, chandeliers piégés et autres gâteries! Mais, attention, il ne s'agit pas uniquement de tirer sur des ennemis mobiles! Il faut aussi tirer sur certains endroits des murs ou briser des vitres, ce qui aura pour effet de faire apparaître des bonus (ou des ennemis). Il y a trois sortes de bonus: le "S" donne un tir spécial, le "B" rapporte un bon petit pactole de points et le cœur redonnera un peu plus de vitalité à Katherine. Pour activer ces bonus, il faut tirer sur la lettre qui se déplace à l'écran. Une foule d'originalités viennent embellir ce jeu, déjà très bon, comme des portes coulissantes qui écraseront l'héroïne, si vous ne les shootez pas à temps. Des portes, si vous tirez dessus, s'ouvriront pour vous mener à des salles bourrées de coffres à bonus. Si vous faites partie du genre de personnes violentes qui tirent sans réfléchir, ni viser, il faudra changer de tactique: si vous tirez, par mégarde, sur la flamme des chandelles, placées le long du parcours, Katherine se retrouvera dans le noir, ce qui ne l'empêchera pas d'avancer, mais vous empêchera de voir les ennemis. Ce jeu est un petit bijou et c'est heureux, car les jeux utilisant le phaser ne sont pas légion. Une bonne musique, des bruitages par-dessus, un scrolling multi-directionnel du plus bel effet, des sprites partout, des ennemis délirants, de l'action, de l'action et de l'action! Moi, depuis que j'ai goûté à ce jeu, je n'arrête pas d'y jouer et de chanter: C'MON BABY, LIGHT MY PHASER!

O.PREZEAU



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
SON: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17 (AVEC PHASER), 10 (SANS PHASER)







Les Portables
Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F
Toujours des nouveautés



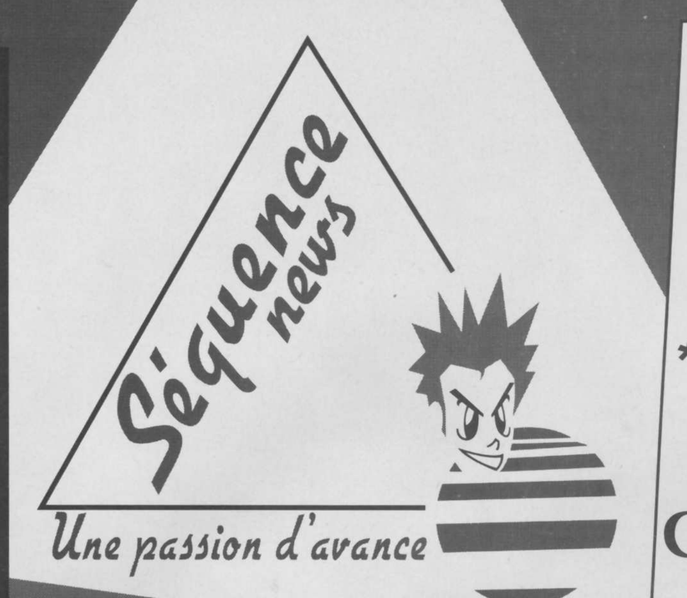
Officiel

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Jeux Game Gear
Donald Duck
Sonic
Space Harrier
Fantasy Zone
Déja plus de 40 titres

ATARI

Lynx II 790F
News : Checkered Flag ,Turbo Sub A.P.B, Cabal , Ishido ,Hydra , Viking Child , Hard Driving , Toki Pit Fighter , Golf , Hokey , Xybots

NEC Turbo GT
+ 1 Jeu
2490F
Compatible avec tous les jeux de la Core



LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* Nouveau *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noêl BALAY
Tel : 37.36.33.26

SEGA

The News
Méga Drive
Double Dragon 2
Golden Axe 2
Aleste - F1 Grand Prix
Undead Line
Mario Lemieux Hockey
Robocod (James Pond 2)
California Games
Pitfighter
Terminator
Donald Duck
F 22

Méga Drive
Française Officiel
949F

Méga Drive
+ SONIC 1290F
Ou Street of Rage

Jeux en Promo sur Méga Drive
Gaiares 195F / Moonwalker 245F / Street of Rage 385F
Shadow Dancer 245F / Sonic 345F /Super monaco 389F
Compils. Shadow Dancer + Gaiares + Moonwalker = 499F

Jeux en Promo Master System
After Burner 229F / Rambo III 229F / Strider 349F
Altered Beast 199F / Thunder Blade 199F /
Super Monaco 269F

Plus de 1000 Cartouches en Stock



Séquence news
Revendeur Agréé

Core Grakx
+ 1 jeu
990F
Super Grafx
+ 1 jeu
1490F
News
SG . Strider
SG . Galaxy Force 2

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

NEC Super News

Super Water Bomb
Shadow Warrior
Cloud Masters
CD RType Complete
CD Forgotten Worlds
CD Spiral Wave
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2 (Devil Crush 2)
Mesopotamia

Le Hit Parade
Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Dead Moon
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
Populous
SG 1941
Skweek
Parasol Star
Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

SUPER MARIO III	430F
Battle of Olympus	390F
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Chevaliers du Zodiac	390F
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	330F
Isolated Warrior	390F
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F
Duck Tales	390F
Mega Man 2	430F

Game Boy

Bugs Bunny	195F
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	195F
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F
Robocop	215F

SNK

La Néo -Géo +
Magicial Lord **3490F**
News
SENGOKU
Burning Fight
Cross Sword
8 Men
2020 Super Star Baseball
Robot Army
Fatal Run
Alpha Mission II
30 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX DISPONIBILITE
on t'explique tout !

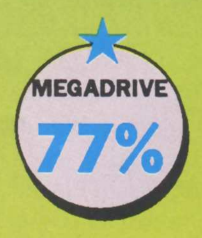
WINTER CHALLENGE

Voilà un jeu pour ceux qui, sur console, en ont ras les castagnettes du foot, du football américain ou encore du Hockey sur glace, mais qui ne peuvent se passer du sport en pantoufles sauce Nintenga ou Sédo! Pour les non-anglophiles qui n'auraient pas compris la signification du titre, je vous le traduis: les jeux Olympiques d'Albeurviiille! Attendez-vous à voir débouler, dans les mois qui suivent, une avalanche de cartouches de sports d'hiver, vu que l'époque va bien s'y prêter. On n'a encore jamais eu le droit de jouer, sur Megadrive, au ski ou à la luge mais, maintenant, les éditeurs se réveillent, pub, pub! Ça sent le fric à plein nez, mais, bon, nous autres joueurs, on va pas chipoter sur ces problèmes qui nous dépassent! Plus il y aura de jeux, plus il y aura de choix. C'est tant mieux, par exemple, pour Winter Challenge, qu'on pourra échanger vite fait! Mais ne nous égarons pas dans le futur et revenons à cette cartouche d'Accolade. C'est bien gentil de nous sortir un jeu à base de sports de glisse sur neige pour fêter les J.O., mais il faut que la qualité suive. Oh, la qualité graphique est là, mais je parlais de qualité ludique... Avant de m'énerver, je vous décris le jeu quand même! Au niveau des options, c'est Venise, presque l'overdose! Vous pouvez choisir, au début du jeu, entre trois possibilités: train (entraînement), tournament (compétition) et options (options!). Intéressons-nous de suite aux options: vous pouvez jouer avec ou sans musique et "reseter" les scores. Le mode le plus intéressant est, of course, le mode compétition. Vous sélectionnez les participants en entrant le nom, le pays d'origine et même la bouille du mec ou de la nana. Anecdote croustillante: je me suis créé un petit champion bien symphatique répondant au nom de Boulard André, venant du Japon et avec une bouille à la Yannick Noah, un régal! Vous pouvez entrer dix joueurs différents. Si vous jouez à moins de dix, il faut ensuite sélectionner les autres participants, vos adversaires contrôlés par la Megadrive. Trois niveaux sont possibles, pour les adversaires: amateur, pro, classe mondiale (Aldo!). C'est, ensuite, le moment de la cérémonie d'ouverture, avec lancer de ballons, colombes (vivantes) et c'est tout! Une cérémonie minable pour une Megadrive, pouah! La page principale apparaît alors: huit épreuves vous sont proposées, dans l'ordre que vous désirez. Vous pouvez, sur cette page, visualiser les résultats courants de tous les participants, charger une compétition que vous aviez sauvée (avec mot de passe) et sélectionner l'une des huit épreuves. Je trouve qu'Accolade a bien fait les choses en ce qui concerne la gestion des options. Tout est là, c'est pratique et convivial à mort (10 joueurs, ça chiffre!). En ce qui concerne les épreuves, tout se passe en 3D pleine et l'on se retrouve derrière le skieur. Vous avez la descente, le slalom géant, le cross country (ski de fond), la luge, le bobsleigh, le saut à ski, le patinage de vitesse et le biathlon (ski + tir = ne faites pas ça sur les pistes!). Un bon petit nombre d'épreuves, donc, surtout si vous avez la chance de vous retrouver à plusieurs sur le jeu. C'est d'ailleurs son principal intérêt (au moins à deux joueurs). Les graphismes sont bons et les mouvements des personnages sont très réalistes, surtout pour le skieur quand il se prend un caramel dans la neige! Mais alors, bonjour les saccades, en ce qui concerne l'animation des formes 3D pleines du décor, au secours! Ça enlève beaucoup du charme qu'aurait pu avoir cette cartouche, dommage! Il y avait un choix à faire et les programmeurs ont fait celui de la simulation sportive à tout prix. Les pentes neigeuses fractalisées sont d'un bien bel effet mais je ne suis pas géographe du cadastre d'Albertville, moi! Je me fous un peu de l'exactitude du relief et préfère, de loin, l'aspect ludique ou l'action d'un jeu, simulation ou pas. Certaines épreuves (bobsleigh) sont d'une lenteur terrible, tant elles sont saccadées. De ce fait, la jouabilité en prend un coup. Elle prend aussi un coup pour les épreuves de ski (slalom et descentes) lorsqu'on a du mal à négocier certains passages de portes, car on ne les voit pas assez à l'avance. Ma préférence va au biathlon avec le tir qui dépend de votre rhytme cardiaque. Signalons un petit gadget symphatique, qui ne sert à rien pour ce genre de sport: le ralenti! Autre critique de détail: j'aurais aimé avoir la vitesse des skieurs lors de toutes les épreuves et pas seulement leur chrono... Alors, nous sommes, une nouvelle fois, plongés en pleine polémique: ce jeu est beau, l'animation est nulle, la simulation est bonne, le plaisir ludique faible (sauf à plusieurs), à vous de voir, hein! Moi, j'ai vu, je suis venu et j'ai pas aimé!




O.PREZEAU





EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 12
SON : 11
ANIMATION : 12



DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44

SEGA MEGADRIVE

Megadrive sans jeux	990 F
Megadrive + jeu au choix	1290 F
Arcade Power Stick	389 F
Joypad Sega Megadrive	190 F
Joypad PRO 2 (new)	249 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	95 F

LES NOUVEAUTES

Alisia Dragoon	N.C.
Back to the Futur III	489 F
Dahna	449 F
Double Dragon II	449 F
El Viento	449 F
F-1 Grand Prix	449 F
F-1 Circus	449 F
Golden Axe II	449 F
Joe Montana II	489 F
John Madden Football '92	489 F
Pit Fighter	N.C.
QuackShot	449 F
Rolling Thunder II	449 F
Shadow of the Beast	489 F
Speed Ball 2	449 F
Tecmo World Cup'91	449 F
Toejam & Earl	449 F
Undead Line	449 F
Varis	N.C.
Wonder Boy 5	449 F

LES HITS

Alien Storm	449 F
Batman	449 F
Decapattack	449 F
Devil Crush	449 F
Fantasia	449 F
Gynoug	449 F
Hard Ball	449 F
Immortal	589 F
Knock Out Boxing	449 F
Lakers vs Celtics	449 F
Mickey Mouse	449 F
NHL Hockey	449 F
Out Run	449 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star III	599 F
Road Rash	449 F
Shining & Darkness	599 F
Sonic the Hedgehog	449 F
Streets of Rage	449 F
Super Monaco GP	449 F
Thunder Force III	449 F

JEUX MEGA CD

Sol Feace	449 F
Nostalgia	499 F
Heavy Nova	449 F
Woodstock Funcky Horror	449 F
Earnest Evans	449 F
Lunar The Silver Star	499 F

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Puissance 5	1290 F
Super CD Rom2	N.C.
PC Duo	3690 F
Super Grafx + jeu	1490 F
Turbo Express GT + jeu	2490 F
Super System Card v.3.0	649 F
Adaptateur 2 joueurs	99 F
Adaptateur 5 joueurs	299 F
Joypad Nec	299 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F
Joystick ASCII stick	599 F

LES NOUVEAUTES

Agedama	N.C.
Ballistix	389 F
Baron Don	389 F
Coryoon	389 F
Cyber Dodge	389 F
Davis Cup	N.C.
Dragon Saver	N.C.
Galaxy Force 2 (SG)	N.C.
Magical Chase	389 F
Panza Kick Boxing	N.C.
Raiden	N.C.
Saramandah	389 F
Strider (SG)	N.C.

LES HITS

1941 Counter Attack (SG)	499 F
Adventure Island	349 F
Dead Moon	389 F
F-1 Circus'91	389 F
Final Match Tennis	389 F
Final Soldier	389 F
Ghouls'n'Ghosts (SG)	499 F
Hit the Ice	389 F
Jacky Chan	349 F
Legend Of Hero Tonma	389 F
PC Kid 2	389 F
Power Eleven	389 F
Power League Baseball 4	389 F
Time Cruise II	389 F

JEUX CD ROM & SUPER CD ROM

Adventure of Chris	449 F
Angels (new)	499 F
Browning (new)	N.C.
Efera & Jiliora	499 F
Forgotten Worlds (new)	N.C.
Hell Fire	449 F
L-Dis	389 F
Lord of Wars (new)	N.C.
Might & Magic (new)	N.C.
Pomping World 'Pang'	389 F
Ranma 1/2.	449 F
Ray Xanber II	449 F
R-Type (new)	449 F
Shadow of the Beast (new)	N.C.
Sorcerian (new)	N.C.
Spirit Soldier 'Spriggan'	449 F
Star Parodia (new)	449 F

NINTENDO SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes	2490 F
Super Famicom+2 manttes+jeu	2990 F
Joystick J.B. King	649 F
Joystick XE-1 SFC (new)	790 F
Joypad Hori Commander	249 F
Boitier individuel pour jeu	25 F
Malette de transport "Family Case"	225 F

LES NOUVEAUTES

Actraiser 2 (Soul Blader)	650 F
Arthur Quest	650 F
Axelay	650 F
CastleVania IV	650 F
Dragon Ball Z	650 F
F-1 Grand Prix	650 F
Joe and Mac	650 F
Musya	650 F
Pro Football	650 F
Rocketeer	650 F
S.T.G.	650 F
Super E.D.F.	650 F
Super Fire Pro Wrestling	590 F
Super Formation Soccer	650 F
Super Pinball	590 F
Thunder Spirits	650 F
Wonder Boy	650 F
Zelda III	650 F

LES HITS

Actraiser	590 F
Area 88-Unsquadron	590 F
Final Fight	590 F
F-Zero	590 F
Goemon Fight	590 F
Pilot Wings	590 F
Pro Soccer	590 F
Super Mario World	590 F
Super R-Type	590 F
Super Tennis	590 F

SNK NEO GEO

Neo-Geo+Manette+memory Card	2990 F
Neo-Geo+2 manettes+memory Card	3490 F
Neo-Geo+Manette+jeu au Choix	3990 F
Manette SNK Neo-Geo	490 F

LES NOUVEAUTES

Eight Man	1390 F
Galoh Legend	1390 F
Mutation Nation	1390 F
Robot Army	1390 F
Slush Rally	1390 F
Soccer	1390 F

LES HITS

Alpha Mission 2 (Aso 2)	1390 F
Base Ball Stars	1290 F
Blues Journey (Raguy)	1390 F
Burning Fight	1390 F
Cyber Lip	1290 F
King of the Monsters	1390 F
Magician Lord	990 F
Nam 1975	990 F
Ninja Combat	1290 F
Sengoku	1390 F
Super Spy	990 F
Top Player Golf	1290 F

NINTENDO GAMEBOY

GameBoy + jeu	590 F
Hyper Boy (Joystick+support) New	349 F
GameBoy Cleaning Kit	199 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	225 F
Malette de transport "Carry Case"	199 F
Game Light	169 F
Light Boy	249 F
Loupe GameBoy "View Boy"	149 F

LES NOUVEAUTES

Beetle Juice	N.C.
Bug's Bunny 2	245 F
Castle Vania 2	245 F
Choplifter 2	N.C.
Double Dragon 2	N.C.
F-1 Hero	245 F
Final Fantasy Legend 2	N.C.
Goemon	285 F
Hudson Hawk	265 F
Mega Man	N.C.
Mega Man 2	N.C.
Mickey Dangerous Chase	N.C.
Mickey mouse 2	N.C.
Nemesis 2	N.C.
Ninja Turtles 2	N.C.
Popeye 2	265 F
Prince of Persia	265 F
Robocop 2	N.C.
Sagaia (Darius)	265 F
Skate or Die 2	245 F
Soccer	245 F
Terminator 2	N.C.
The Punisher	N.C.
The Simpsons	N.C.

SEGA GAMEGEAR

GameGear + jeu	990 F
Loupe "Wide Gear"	199 F
Master Gear Converter	199 F
Aleste	299 F
Ax-Battler (golden axe)	299 F
Devilish	299 F
Donald Duck	299 F
Fantasy Zone	299 F
GG Shinobi	299 F
Golby	249 F
Halley Wars	249 F
Heavy Weight Champ	299 F
Joe Montana Football	299 F
Magical Puzzle	299 F
Mickey Mouse	299 F
Ninja Gaiden	299 F
Psychic World	249 F
Rastan	299 F
Sonic the Hedgehog	299 F
Space Harrier 3	249 F
Super Golf	249 F
Super Monaco GP	249 F
Waga Land	299 F
Wonder Boy	249 F
Woody Pop	299 F

NOUVEAUX PRODUITS !

- SEGA Méga CD
- NEC Super CD ROM 2
- NEC PC Duo
- SUPER FAMICOM Intelligent Joystick XE1 SFC

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs ; nous contacter - FAX. 91 37 12 08

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC

allo... Digital Acces VPC
91 81 26 44



offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix
Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter) - 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels - 35 Frs Frais contre remboursement - par Chronopost, nous consulter - 20 Frs jeux		
	TOTAL :	

Nom : ....

Adresse : ....

....

..........................Ville : ....

Code postal : .... N°Tél : ....

CB — PAIEMENT PAR CARTES BANCAIRES

Date d'expiration : ..../......... Signature :

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre ☐ C.R.

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX



Vous êtes un as du jeu vidéo depuis votre plus tendre enfance, un mec (ou une nana) du genre à qui on ne la fait plus, en ce qui concerne les consoles. Vous avez joué à tout sur tout. Oui mais voilà, vous ne suportez plus les sempiternels shoot-them-ups et leurs vaisseaux hyper armés. Vous ne voulez plus de leurs vagues incessantes d'aliens et leurs scrollings trop souvent saccadés par une surpopulation en sprites.
Bref, vous craquez et cherchez un jeu calme, axé sur la réflexion. Erreur fatale, il faut battre le fer quand il est chaud!, n'abandonnez pas, courage !, car J'ai ce qu'il vous faut: Undeadline...



Ça a le gout du shoot-them-up, ça a la couleur du shoot-them-up, et c'est un shoot-them-up! Alors là, j'en vois qui commencent à s'agiter et je sens que je ne vais pas tarder à me faire agresser! En fait, Undeadline est un shoot-them-up déguisé mais, néanmoins, assez intéressant dans sa réalisation et sa présentation. Il représente tout ce que je hais chez les éditeurs-épiciers : ils déguisent un shoot-them-up, genre de jeu légion sur Megadrive, pour vendre plus de cartouches; mais que fait la police! Heureusement que je ne suis pas un facho borné. Je me suis, quand même, intéressé au jeu, malgré mes premières impressions. L'arnaque n'est pas flagrante quand on voit la tronche des graphismes: c'est du très beau, du chiadé, du coloré et du hyper varié! Il y a six niveaux à parcourir par un petit personnage à la Conan le Barbare, mais en blond. Le scrolling est vertical et d'une fluidité, la plupart du temps (sauf quelques ralentissements en surcharges), exemplaire. De plus, l'image est overscan (la totalité de l'écran est occupée), ça fait plaisir! Vous pouvez, en tirant dessus, ouvrir des coffres-bonus qui laisseront apparaître des items. Vous pourrez changer leur nature en tirant à nouveau dessus, puis les récupérer en passant dessus. Les bonus-items sont de deux sortes: il y a la série d'armes supplémentaires (haches, épées, tir doubles, lance-flammes, etc...) et celle de bonus magiqes (invincibilité provisoire, points de vie supplémentaires, etc...). Le premier niveau (les six sont accessibles dans n'importe quel ordre) se passe dans une forêt avec des cours d'eau à traverser. Dans le deuxième niveau (le cimetierre), c'est à des morts-vivants que vous avez à faire: à chaque fois que tirez sur une pierre tombale, celle-ci se brise et en laisse apparaître un, mignon petit déchiqueté baveux!
Un niveau très impressionant est le cinquième! les volcans avec leurs tremblements de terre et des gerbes de feu dans tous les sens! Vous rencontrez Dracula, lui-même, dans le niveau de la grotte souterraine (le cinquième). Les couleurs et la finesse du graphisme des sprites rendent un côté réaliste assez impressionant à ce jeu, en 3D isométrique. Le gros hic, outre le problème de l'originalité fulgurante de ce vrai-faux shoot-them-up, est la facilité avec laquelle on termine ce jeu. C'est très dommage et me fait me poser la question de savoir s'il ne serait pas plutôt destiné à un public très jeune. Vous êtes les seuls juges: Undeadline est un bon jeu d'arcade, bien réalisé mais trop facile.
De plus, je le répète, on trouve le jeu, lors des premières parties, original pour un jeu de tir, mais ça reste un bon vieux shoot-them-up à scrolling vertical des familles! On ne me la fait pas à moi!

O. PREZEAU

MEGADRIVE
80%

EDITEUR : PAL SOFT
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO
CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

MARIO LEMIEUX HOCKEY

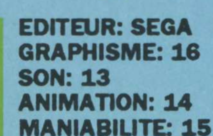
Les sports les plus adaptés sur consoles, ces derniers temps, sont, sans conteste, les sports américains. Je veux parler du base-ball, du football américain, du basket et du hockey sur glace. C'est aussi, bien-sûr, le cas sur Megadrive. Après la sortie d'une flopée de cartouches dédiées au football américain, c'est au tour du hockey de s'y coller. Il y avait Electronic Arts, avec son EA



Hockey qui tenait le haut de l'affiche, ce qui n'était pas dur, vu le nombre restreint de simulations de hockey. Maintenant, il va falloir compter sur Lemieux et sa version. La comparaison entre les deux jeux est inévitable et qui va s'y coller, hein? C'est bibi le testeur! Ce que j'espère, c'est que, dans l'avenir, Sega et Electronic arts ne vont pas nous faire un coup à la Joe Montana ou John Madden, avec des suites à la pelle. Moi, comparer les jeux et les simulations sportives, ça ne me gêne pas mais je préférerais passer mon temps à tester des jeux nouveaux et originaux, des sports jamais adaptés encore. Je verrais bien un jeu du type "O.Prézeau's pétanque 92", une bonne simulation, bien de chez nous, avec des scrollings différentiels et des cochonnets en ray-tracing! Et pourquoi pas un "Belote games: the Seb challenge"! Trève de plaisanterie, revenons à notre jeu. Je vous préviens, j'adore les sports américains, mais, pour avoir pratiqué le football américain, je suis de parti pris. Le baseball et le hockey sur glace m'ont toujours gêné, car on n'attrape pas la balle directement avec ses mimines, une batte ou une crosse viennent s'intercaler entre la main et la balle. Sur format informatique, tout change, puisqu'on contrôle un joueur et non ses mains. Donc, pas de lézards, le hockey sur jeu vidéo, c'est le pied! Je ne vous parle pas des règles pendant des heures, elles sont très simples: ce sport collectif consiste à opposer deux équipes, selon les mêmes principes que le football. La différence provient du fait que le ballon est ici un palet, que les joueurs sont munis de patins et que le gazon a été remplacé par de la glace, ça glisse! Les buts sont plus petits et les joueurs sont protégés par des équipements spéciaux (le goal ressemble au bonhomme Michelin). Un détail se doit d'être précisé: le hockey est un des sports les plus violents au monde. Il n'est pas rare de voir des parties, même importantes, dégénérer en bastons générales. Les règles ont même prévu la violence dans le jeu et un joueur sort instantanément du terrain, pendant quelques minutes, lorsqu'il a commis une action répréhensible, il part en prison. Remarquez, ce n'est pas le seul sport dans ce cas-là. Pendant le jeu, lorsque deux joueurs entrent en contact violemment, une fenêtre graphique s'ouvre et une scène d'arcade interrompt le jeu. Vous devez alors lutter aux poings avec votre adversaire du moment, jusqu'à la victoire de l'un des deux; la partie peut alors redémarrer. C'est sympa, ça délasse! C'est plus du hockey mais, grâce à cela, on a deux jeux pour le prix d'un! Et puis ce n'est pas, par exemple, dans James Buster Douglas Boxing que les combats de boxe sont entrecoupés de scènes de hockey; alors, profitez-en! A la différence avec EA hockey, la vision du terrain se fait dans le sens de la largeur. Les joueurs sont toujours en 3D isométrique et leur animation est tout aussi bonne que sur son prédécesseur. Lemieux Hockey est, à mon avis, mieux réalisé graphiquement, avec plus de soucis du détail. De plus, chaque équipe se voit attribuer des caractéristiques que vous pouvez visualiser sur une page spéciale. Par contre, je trouvais l'inertie des joueurs, dans EA Hockey, beaucoup plus réaliste: on avait vraiment l'impression de glisser et de devoir freiner à mort, pour changer de direction, ce qui est moins le cas ici. La maniabilité est sans faille, avec une foule de possibilités de mouvements. Tout est présent en ce qui concerne les classiques pénalités, l'arbitrage (on peut le choisir juste ou partial!), le choix entre le mode exhibition ou tournoi, etc... C'est un régal de voir les joueurs se remplacer, en enjambant la balustrade de leur box. Nous sommes en présence d'un jeu plus zolizoli et d'un aspect légèrement plus ludique que son prédécesseur qui quant à lui primait l'aspect simulation. Mais tout cela relève plus du détail. Le choix est clair: si vous voulez une vue verticale du terrain, prenez le hockey d'EA, sinon prenez celui de Lemieux, c'est tout! Les bruitages sont tout aussi réalistes pour les deux versions mais, la musique est inférieure dans Lemieux Hockey, bien que, pour cette version, j'adore les passages traditionnels d'orgue pendant les matchs. En conclusion, nous dirons que ce jeu, bien que se plaçant en-dessous de EA Hockey, reste un très bon jeu de hockey; il vous enchantera encore davantage à deux.

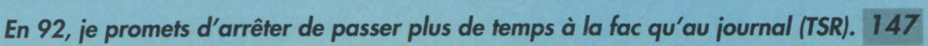
O.PREZEAU





EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
SON: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15

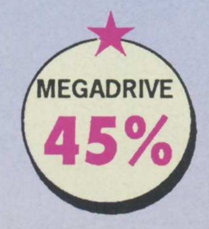
MEGADRIVE **72%**



DOUBLE DRAGON II

Enfin, un éditeur s'est décidé à convertir, sur Megadrive, le deuxième volet de la saga des Double Dragon. Pour information, si vous ne lisez pas la partie micro de Joystick (il ne faudrait, peut-être, pas rester borné dans son coin console), sachez que Double Dragon 3 vient d'être converti sur ordinateur. Cette fois-ci, Bill (le héros de la saga), décide de s'engager dans une nouvelle bande de combattants pratiquant tous les arts martiaux les plus divers. Mais des heurts ont lieu au sein même de la confrérie et Bill se voit accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis. C'est heureux qu'il ne l'ait pas commis, car le meurtre en question est celui de sa fiancée, Marianne. Bill et son frère jumeau vont nettoyer la ville de tous les bandits, membres de la bande maudite. Ils parcourront quatre niveaux qui leur permettront de neutraliser le véritable meurtrier et assouvir leur soif de vengeance. Vous connaissez tous le principe de la série: il s'agit de faire progresser un ou deux combattants, férus d'arts martiaux, dans une suite de combats de rue des plus violents. Plusieurs coups de karaté sont accessibles par combinaisons des boutons A,B et C. Bill peut récupérer, tout au long des parcours, des armes supplémentaires (grenades, couteaux, fouets) ou encore balancer des caisses sur les advesaires. C'est le premier volet de la série Double Dragon qui, dans les salles et les cafés, a lancé la mode des beat-them-ups. Il est devenu, depuis, le classique des classiques, même si ses graphismes ne cassaient pas la barraque. Cela me permet, dès maintenant, de parler de la polémique des adaptations de jeux de cafés sur console familiale. Un jeu, pour être transcrit fidèlement, n'a pas besoin de posséder d'aussi beaux graphismes que la version originale, ce qui, de toutes façons, est techniquement impossible. Elle doit, simplement (est-ce simple?) garder l'esprit, la jouabilité, les niveaux du jeu original et se rapprocher le plus possible ds graphismes de l'original. En ce qui concerne le douloureux cas de Double Dragon II, tout est transcrit fidèlement, et c'est bien là le problème! Quand je dis que tout est adapté fidèlement, j'omets de préciser les saccades du scrolling et le fait que les consoles (même 16 bits comme la Megadrive) sont toujours 10 tons en-dessous des machines performantes des cafés. La version des salles était sympa à jouer malgré des graphismes dépouillés (et qu'on arrête de nous dire que c'est fait exprès pour conserver l'esprit du premier volet). Bon, c'est bien connu: de tous temps, les graphismes des conversions sur micro de Double Dragon n'ont jamais été gégènes. Mais là, on frise l'insolence, l'incident diplomatique! Cette version est ignoble, la daube de l'année, du siècle! La maniabilité est nulle car les coups sont imprécis (dommage pour un beat-them-up!). Les personnages sont à mourir de rire et les couleurs baveuses. Quand on pense à des jeux de combat comme Street of Rage sur Megadrive, on se demande si on ne rêve pas lorsqu'on voit le résultat de cette conversion. Les coups sont trop peu nombreux et ce n'est pas le coup spécial de Bill (un saut en l'air avec moulinet de la jambe et vrille de plusieurs tours, effet garanti!) qui va changer quelque chose à ce tissu d'horreurs! J'arrête là car je vais me faire du mal! Le seul côté positif est le fait que l'on peut jouer à deux; c'est heureux, car la note aurait été négative! Ne vous jetez pas sur cette cartouche sauf si vous êtes vraiment fan de la série!

O. PREZEAU



EDITEUR : PAL SOFT
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 8
SON 12
ANIMATION : 12
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

 En 92, je promets d'apprendre à ouvrir un dossier Mac Write (Trazom).

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU	1090F
(version française officielle)	

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	389F
SONIC	389F
ALIEN STORM	389F
FANTASIA	419F
SPIDERMAN	419F
MICKEY MOUSE	419F
FLICKY	315F
FATAL LABYRINTH	315F
ABRAHAMS BATTLE TANK	475F
688 ATTACK SUB	475F
FAERY TALE	475F
CENTURION	475F
PHANTASY STAR 3	595F
MIGHT AND MAGIC	595F
SUPER MONACO GP	389F
SHINOBI	389F
MOONWALKER	389F
MYSTIC DEFENDER	389F
GOLDEN AXE	389F
GHOULS AND GHOST	475F
PGA TOUR GOLF	475F

LES NEWS

MONSTER WORLD III	389F
DECAPATTACK	389F
GOLDEN AXE 2	389F
JEWEL MASTER	389F
BONANZA BROS	389F
JOE MONTANA 2	389F
WRESTLE WAR	389F
DONALD DUCK	419F
MERCS	475F
ROAD RASH	475F
KILLING GAME SHOW	475F
DARK CASTLE	475F
ROBOCOP	475F
THUNDER FORCE 3	475F
F.22 INTERCEPTOR	475F
THE IMMORTAL	475F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
EA HOCKEY	475F
TDE JAM & EARL	475F
STARFLIGHT	595F
SHINING DARKNESS	595F

LES PROMOS

HERZOG ZWEI	199F
SPACE HARRIER 2	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
SUPER LEAGUE	199F

LOGICIELS IMPORTS

HELLFIRE	199F
DJ BOY	199F
FIGHTING MASTER	399F
BEAST WARRIORS	399F
PHELIOS	199F
GOLDEN AXE 2	399F
ARCUS ODISSEY	419F
BATMAN	449F
EL VIENTO	419F
FASTEST ONE	449F
GYNOUG	449F
LAKERS VS CELTICS	399F
MEGA TRAX	399F
NHL HOCKEY	399F
THUNDER FORCE 3	399F
DONALD DUCK	399F
DEVIL CRASH	399F
PACMANIA	399F
PIT FIGHTER	399F
RAMPART	449F
PAPERBOY	449F
ALESTE	399F
MARVEL LAND	419F
TASK FORCE HARRIER	449F
SAINT SWORD	399F
YS III	475F
RAIDEN TRAP	449F
FASTEST ONE	449F
MERCS	419F
WONDERBOY V	419F
F 1 CIRCUS	449F
DOUBLE DRAGON 2	399F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU
METZ
STRASBOURG

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + TOTUES NINJA	690F

LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS	390F
BOULDER DASH	330F
CHEVALIER ZODIAQUE	390F
DEFENDER OF THE CROW	430F
ISOLATED WARRIOR	390F
KABUKI-QUANTON FIGHTER	390F
KICKLE CUBICLE	330F
LOW G MAN	390F
POWER BLADE	390F
ROLLER GAMES	430F
SHADOW WARRIOR	390F
SHADOW GATE	490F
THE SIMPSON'S	360F
TOP GUN AND MISSION	430F
WWF CHALLENGE	330F
SKI OR DIE	390F
MARBLE MADNESS	390F
DIGGER	390F
CALIFORNIA GAMES	390F
TIME LORD	390F
CORVETTE	390F

MARIO BROS 3	430F
DISPONIBLE	

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	490F
CONSOLE + 2 JEUX	690F

LOGICIELS

PACMANIA	299F
POPULOUS	299F
FINAL BUBBLE BOBBLE	299F
OUT RUN EUROPA	299F
BACK TO THE FUTUR 2	299F
XENON 2	299F
SONIC	345F
STRIDER	345F
ALIEN STORM	345F
SHADOW DANCER	345F
CHESS	389F
MERCS	419F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS	990F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1295F

LOGICIELS

WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIIFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAGA 91	245F
ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS	590F
avec câble de liaison/écouteurs	
PACK PROMO	990F
(CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)	

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

ALLEWAY	195F
BALLOON KID	195F
BOULDER DASH	195F
BUGS BUNNY	195F
BURAÏ FIGHTER	195F
CASTELVANIA	195F
CHESSMASTER	195F
DOUBLE DRAGON	195F
DR MARIO	195F
DYNA BLASTER	195F
GARGOYLE QUEST	195F
GOLF	195F
HYPER LODE RUNNER	195F
KUNG FU MASTER	195F
KWIRX	195F
MOTOCROSS MANIACS	195F
PRINCESS BLOBETTE	195F
R.TYPE	195F
RC PRO AM	195F
RADAR MISSION	195F
REVENGE OF GATOR	195F
SAMOURAI ADVENT.	195F
SIDE POCKET	195F
SOLARSTRIDER	195F
SUPER MARIO LAND	195F
TENNIS	195F
WORLD CUP	195F
WYZARDS & WARRIORS	195F
SPIDERMAN	195F
CHASE HQ	219F
DUCK TALES	219F
PAPERBOY	219F
ROBOCOP	219F
BATMAN	229F
GREMLINS 2	229F
TORTUES NINJA	229F

LOGICIELS IMPORTS

DAEDALLIAN OPUS	149F
Q BILLION	149F
F1 RACE	195F
IN YOUR FACE	195F
LOCK N CHASE	195F
SNOOPY	195F
MARIO'S MISSION	219F
MICKEY 2	219F
AEROSTAR	229F
BASES LOADED	229F
BATTLE UNIT ZEOTH	229F
BEETLE JUICE	229F
CASTELVANIA 2	229F
BUGS BUNNY 2	229F
CHOPLIFTER 2	229F
CRYSTAL QUEST	229F
FORTIFIED ZONE	229F
MICKEY DANG.CHASE	229F
NORTH STAR KEN	229F
ROBOCOP 2	229F
ROGER RABBIT	229F
SNEAKY SNAKES	229F
WORLD BOWLING	229F
BLADES OF STEEL	249F
CASTELVANIA 2	249F
GAUNTLET 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	249F
MEGAMAN	249F
NEMESIS 2	249F
OPERATION CONTRA	249F
THE SIMPSONS	249F
TURRICAN	249F
WWF SUPERSTARS	249F
BUBBLE BOBBLE	249F
SWORD OF HOPE	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
NINJA GAIDEN	249F

ACCESSOIRES

BOITIER NEXOFT	99F
SAC LIGHT BOY	149F
BATTERY PACK	299F
SACCOCHE A LOG	225F
CASE BOY	115F
GAME LIGHT PROMO	99F
LIGHT BOY PROMO	225F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

JOY JOY KID	990F
LEAGUE BOWLING	990F
BASE BALL STARS	1290F
NINJA COMBATS	1290F
CYBERLIP	1290F
MAGICIAN LORD	1290F
SUPER SPY	1390F
RAGUY BLUE J	1390F
GHOST PILOT	1390F
SENGOKU	1390F
ASO2-ALPHA	1390F
KING OF THE MONSTER	1390F
BURNING FIGHT	1390F
TOP PLAYER GOLF	1490F
CROSSED SWORDS	1490F
2020 SUPER BASEBALL	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ACTRAISER	390F
F.ZERO	390F
GRADIUS III	495F
FINAL FIGHT	495F
SUPER MARIO WORLD	495F
Y'S	495F
AREA 88	495F
PRO SOCCER	495F
SUPER TENNIS	495F
JERRY BOY	495F
AUGUSTA GOLF	495F
GOEMON FIGHT	495F
SUPER R TYPE	549F
SUPER GHOULS'NN GHOSTS	549F
CASTLEVANIA IV	549F
SIM CITY	549F
JOE ET MAC	549F
SUPER EDF	549F
ZELDA 3	549F
FINAL FANTASY	549F
DUNGEON MASTER	549F
NOSFERATU	549F
RAIDEN TRAD	549F
DIMENSION FORCE	549F
THUNDER SPIRIT	549F
JOYSTICK	175F
JB KING	699F

LYNX

LYNX 2	795F

TOUS LES LOGICIELS A 249F!

NOUVEAUTES :

A.P.B.
CHEQUERED FLAG
SCAPYARD DOG
TURBO SUB

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie
Tél: 88.25.58.56

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F CONSOLE PORTABLE 50F CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

Chèque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

CADEAU

VPC & BOUTIQUES EN JANVIER
500F D'ACHAT = 1 MONTRE LCD GRAT.

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE

Dahna

Dans ce jeu de plates-formes/action, vous incarnez une jolie et jeune guerrière qui répond au doux nom de Dahna. Mais qui se douterait que cette belle plante a déjà derrière elle un lourd passé: on pourrait même dire qu'elle a déjà beaucoup vécue. Et je m'en vais derechef vous expliquer pourquoi. Il se trouve qu'à l'âge de dix ans, Dahna fut arrachée à ses parents par un mystérieux personnage. Aussi mystérieux d'ailleurs que maléfique. Son armée étant très puissante, il n'eut pas grand mal à accomplir son forfait diabolique. Mais très vite, tout est mis en oeuvre pour retrouver la fillette, car elle seule, unique héritière de son Royaume, peut garantir paix et sécurité pour les siens. C'est ainsi qu'elle fut dénichée, très tôt après sa capture, par le gourou de votre clan qui est aussi un redoutable magicien. Ses pouvoirs magiques, il les inculquera à Dahna, afin qu'elle puisse assurer la protection des siens et en préserver la pérennité. Mais jamais, ô grand jamais, elle ne crut devoir s'en servir aussi tôt, car l'infâme sorcier qui vous avait fait enlever, revient à la charge, et cette fois, bien décidé à en finir avec vous, n'hésite pas à enlever votre magicien-protecteur, et à mettre à feu et à sang votre belle région. Et c'est là que Dahna intervient, en partant aussitôt à la recherche de celui qui lui sauva jadis la vie. Dès le début, vous chevauchez un de vos fidèles amis en la personne d'un géant (au moins aussi grand que Destroy!). Il vous sera alors très aisé d'écraser vos ennemis en leur sautant dessus. Je vous assure que c'est un régal de voir le sang gicler sous les énormes pieds de votre destrier d'un jour. Je dis d'un jour, mais en fait votre chevauchée fantastique s'arrêtera plus tôt que cela, car à votre surprise, votre compagnon disparaîtra après seulement quelques enjambées. Et c'est bien sûr un coup du méchant d'en face. Mais qu'à cela ne tienne, car vous retrouverez votre ami un peu plus loin dans le jeu... En attendant, vous continuez seule et à pinces, à travers des endroits de plus en plus hostiles. Car autant vous le dire, ce programme offre une diversité d'actions étonnante. Jugez plutôt: à part le géant déjà cité, vous pourrez enfourcher la monture d'un chevalier que vous aurez préalablement battu, ou bien encore un monstre bizarre à tête d'aigle, au corps de lion et aux ailes de dragon, et ce, dans un shoot'em up délirant. Il y a même certaines phases dans lesquelles vous devrez courir sur des pentes ardues tout en éliminant vos adversaires. C'est d'une fluidité et d'une rapidité, "je n'vous dis qu'ça!". En un mot comme en cent, c'est vraiment génial. Les monstres de fin de stage sont supers, avec, entre autres, le chevalier aux quatre bras et aux deux têtes, le magicien qui se multiplie en quatre, etc... Les graphismes comme vous pouvez en juger, sont très bien réalisés, ça bouge superbement, les différentes magies dont vous disposez sont très utiles (boules de feu, invulnérabilité et torrent de feu). Les musiques et les sons sont très bien rendus; vous le verrez ou plutôt vous l'entendrez, notamment lorsqu'un ennemi sifflera ses alliés pour qu'ils viennent à son secours: c'est superbe! Ne passez donc pas à côté.

TRAZOM

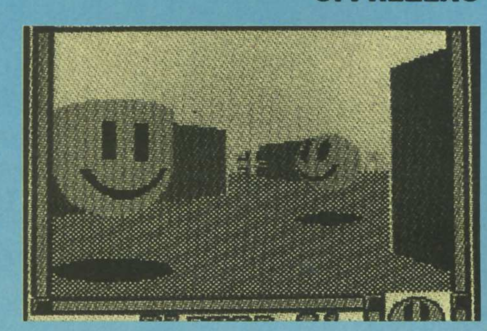
EDITEUR : IGS
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON 16
ANIMATION : 17
MEGADRIVE JAPONAISE

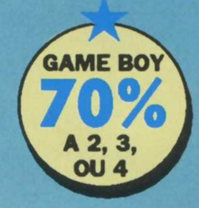


FACEBALL 2000

Non !, non !, il ne s'agit pas d'un n-ième clône de Pac-Man en 3D, mais d'une chasse aux smiloïds! Alors là, ça vous aide vachement car tout le monde sait ce qu'est un smiloïd! Dans ce mot, il y a smiley, ce qui devrait déjà vous aider un peu! Mais oui!, les smiley sont des petits visages jaunes et ronds que les écolos arboraient, jadis, fièrement et que tout le monde utilise maintenant. Vous êtes l'un de ces smiloïds: à la pointe de la technique, une petite chose très sophistiquée. La différence avec les autres est que vous êtes vous! Vous tenez à votre peau autant qu'eux tiennent à la leur, à la différence que c'est vous le héros du jeu, alors pas de chichis! Le jeu ce compose de 70 labyrinthes dans lesquels se déplacent, avec aisance et discrétion, les smiloïds. La vue est celle du smiloïd que vous contrôlez; il voit un dédale de couloirs aux coins desquels peuvent être cachés des ennemis prêts à le griller. Vous n'avez qu'un seul but: sortir vivant des 70 niveaux et buter tout ce qui traîne dans le labyrinthe. Une page spéciale peut vous donner, à tout moment, des renseignements précieux sur votre situation, ainsi que celle de votre frère. Un jeu qui prend toute sa signification à plusieurs (on peut y jouer jusqu'à 4 avec le link).

O. PREZEAU





GAME BOY 40% SEUL

EDITEUR : BULLET PROOF
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

CALIFORNIA GAMES

Alors que tous les regards sont rivés en cette année Olympique vers les jeux d'Albertville, Sega le Japonais n'en a strictement rien à faire, puisqu'il réalise là un jeu de compétition sportive se déroulant sous un soleil de plomb (NDC: et les jeux d'été de Barcelone, banane?), alors la neige et les J.O, vous m'excuserez, mais on s'en tape comme de la première nana d'Alain (c'était il y a longtemps!).

Cette simulation de sports assez peu connus par nous Français présente cinq épreuves différentes qui vous entraîneront chacune vers de nouvelles émotions. Tout commencera par une petite partie de skateboard — de half-pipe pour faire plus américain. Sur une sorte de tremplin en forme de demi-tuyau, vous allez devoir effectuer tout une tonne de sauts aussi spectaculaires et imaginatifs les uns que les autres. Bien sûr, dans cette épreuve, l'équilibre est l'un des facteurs les plus importants, car une fois perdu, plus rien ne pourra vous sauver et la chute sera fatale. Plus les sauts s'enchaînent avec rapidité et plus leur complexité est importante, plus vous marquez de points. En contre-partie, il sera particulièrement difficile de maintenir roues au goudron, alors sachez parfaitement enchaîner les sauts simples et faciles avec les sauts compliqués et dangereux. Une seconde épreuve vous permettra de participer un à petit concours de footbag. Typiquement Ouest Américain, le footbag est en fait une simple petite partie de jonglage avec une balle en cuir. Assez lassante



au bout de quelques minutes, cette épreuve est à mon sens la moins intéressante du lot. Si le footbag n'est pas tout à fait convaincant, en revanche, le surf est l'épreuve qui m'a le plus amusé. Sur votre planche de bois, vous glissez en suivant les vagues, emporté que vous êtes par votre élan et par le roulis de la mer d'un bleu pacifique. Ah, nom de Zeus, que c'est beau! Les deux autres épreuves sont les rollers et une course en BMX (les vélos tout-terrain qui vont fureur outre-atlantique et risquent fort de révolutionner le vélo ici, si ce n'est déjà fait). Ce sont deux épreuves se déroulant à peu de la même manière. Elles suivent toutes deux le même principe: un scrolling horizontal parfait et des obstacles (pneus, troncs d'arbre, cornets à glace, bouches d'égout, etc...) à éviter.

Si vous avez aimé la version Master System de California Games, il n'y a aucun doute, vous allez raffoler de cette conversion sur Megadrive, tant la différence de réalisation est flagrante. On ne regrettera pas trop l'absence de l'épreuve du frisbee, tant elle était loin d'être performante.

Si les graphismes de California Games sont sympas, les animations des divers protagonistes et des divers sportifs de cette simulation sont très agréables. Chacun des différents niveaux est accompagné d'une musique guillerette qui colle parfaitement avec l'épreuve en cours. Peut-être un petit peu trop répétitif, lorsqu'on y joue tout seul, California Games devient nettement plus intéressant quand on y participe à plusieurs. Sous cette condition, je vous assure que les éclats de rires sont au rendez-vous.

J'm DESTROY









EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 16



Elevator Action

Vous êtes l'agent Otto et l'on vous surnomme l'agent 17. Comme vous représentez l'élite des agents secrets, une mission autant périlleuse que délicate va vous être confiée. Il s'agit de retrouver une collection de disquettes hyper importantes et censées rester top-secret, qui ont été subtilisées par une association de malfaiteurs nommée BGI (Bad Guys International). Les disquettes sont jalousement gardées dans un building considéré comme imprenable. Comme elles contiennent des informations capitales sur la sécurité nationale, il faut les récupérer impérativement. Mais oui, mais que faire du building imprenable et gardé par une milice armée jusqu'aux dents? Il faut faire appel à l'agent 17, Otto (très psy) car c'est bien connu: le Otto, c'est facile, c'est pas cher, et ça peut rapporter gros! Vous allez contrôler le plus efficace des agents secrets dans un dédale d'étages. Vous devrez neutraliser les hommes du BGI (Bonjour Grand Imbécile!), subtiliser la totalité des disquettes de chaque niveau et vous sauver sans encombres. Otto (très mobile) peut tirer avec diverses armes qu'il récoltera pendant sa quête. Il contrôle les ascenseurs et doit ouvrir les portes marquées d'un point d'exclamation (pour récupérer une disquette) ou d'un point d'interrogation (pour récupérer un bonus). Chaque niveau est constitué de plusieurs étages numérotés, qui devront être fouillés de fond en comble. Otto (très matique) pourra aussi éteindre les lumières, gagner des vies supplémentaires et devra éviter de tomber dans les cages d'ascenseur ou de déclencher un signal d'alarme. Cette conversion d'un célèbre jeu d'arcade de Taito, est aussi simpliste que dépouillée, mais elle garde un charme, sans doute dû à son aspect casse-tête. L'intérêt ne réside absolument pas dans le côté arcade, qui n'atteint pas des sommets, mais dans le fait que l'on doit gérer au mieux ses déplacements pour tout réussir sans égratignure. Donc, pas de mention spéciale pour le graphisme, le scrolling et la musique. Tout cela reste bien sommaire, mais, je le rappelle, il faut considérer Elevator Action plus comme un jeu de réflexion-arcade que d'arcade pure et violente; avis aux amateurs.

O. PREZEAU

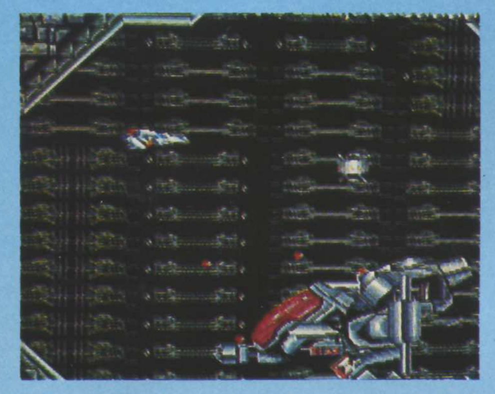


EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY
70%

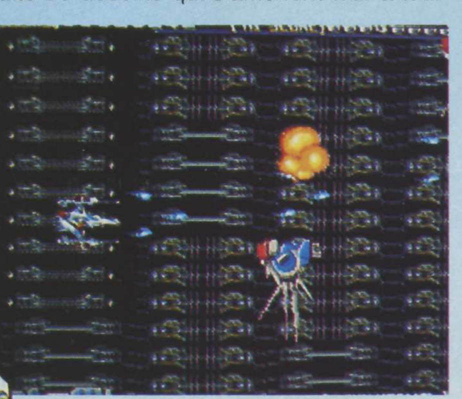


Eh bien voilà. Enfin, nous y avons droit au premier jeu sur CD Rom, et, contrairement à la rumeur, c'est Sol Feace que nous recevons et non Ernest Evans comme on s'y attendait.
Pour essayer de perdre le moins de temps possible en longs discours, je serai bref quant à l'histoire de ce Shoot'Em Up qui, comme d'habitude, est d'une affligeante médiocrité. Vous êtes le seul être capable de sauver le Terre des terribles menaces extraterrestres qui la menacent. Eh oui, comme d'hab', vous voilà perdu au fin fond du cosmos affrontant votre destin dans une lutte sans pitié où votre dextérité, vos réflexes, votre sens du devoir et votre adresse seront vos seuls atouts pour en venir au bout.

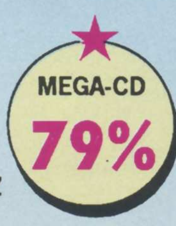


Il faut bien le reconnaître, jouer à Sol Feace est une opération délicate. Non. Excusez-moi. Jouer à Sol Feace est une opération hyper balaise tant l'écran est barbouillé de sprites provenant d'un peu partout, d'en haut, d'en bas, de droite, de gauche, c'est dingue. Parfois, il y en a tellement que de grosses difficultés se font sentir pour diriger correctement son vaisseau et éviter ainsi les assauts répétés des ennemis qui ne cessent de fuser, fous qu'ils sont.
Au départ pourtant, vous n'êtes pas vraiment ce qu'on appelle une bête de guerre, votre vaisseau cosmique est même plutôt minable. Très vite cependant des options vous permettront d'améliorer sensiblement sa force de frappe. Attention toutefois, ne soyez pas trop pressé pour les ramasser, la chronologie est d'importance: si vous ne la respectez pas, vous vous verrez amputé de quelques armements pourtant forts utiles. Alors, un conseil, surtout ne vous pressez pas, restez cool et ouvrez les yeux, ça serait vraiment stupide de se planter, d'autant que la suite des événements est plutôt du genre very difficult. Outre les monstres de fin assez spectaculaires que vous devrez combattre et rayer de la surface du globe, vous devrez également vous défaire de quelques énergumènes d'allure assez sympathique mais terriblement dangereux. Profitant des avantages du Mega-CD et de ses différents processeurs permettant des zooms et des rotations de sprites, Sol Feace présente des phases de jeux assez intéressantes avec, par exemple, des bras métalliques tournoyant qui apparaissent et disparaissent et des engins galactiques qui arrivent et débarquent du fond de l'écran comme dans les meilleurs moments d'un jeu sur Neo Geo (Sengoku Densyo pour ne pas le nommer).
Mega-CD oblige, certaines scènes des dessins animés vous présentent l'étape suivante, ce qui vous permet de rentrer vraiment dans le coeur de l'action, de suivre et de comprendre un peu mieux ce que vous êtes en train de faire en barbouzant tous ces crétins. Toutefois, ces dessins animés ne sont pour l'instant qu'à leur état primaire car leur réalisation tant au niveau graphique qu'au niveau animation est loin d'être parfaite. Pour être franc, il s'agirait plutôt d'une suite de dessins qui s'affichent tour à tour pour donner l'impression de déplacement des personnages présents. Moins bien que ceux du CD Rom de la PC Engine, des efforts devront être encore réalisés par les programmeurs de Wolf Team pour atteindre des sommets. En ce qui concerne le jeu proprement dit, là encore, on ne peut être qu'à moitié satisfait. Ça ralentit au début, ça ralentit à la fin et au milieu, bref ça ralentit quasiment tout le temps. Au troisième niveau, c'est même un véritable enfer, le scrolling horizontal sur plusieurs plans est d'une pauvreté effrayante et on a bien peine à croire que Sol Feace tourne sur le top équipement en matière de jeux vidéo. Impressionnant au premier abord, puis décevant lorsqu'on approfondit un peu plus la chose, Sol Feace mérite tout de même le détour, même si de gros défauts surviennent de temps en temps.

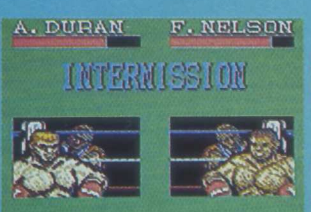
J'm DESTROY



EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON 19
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



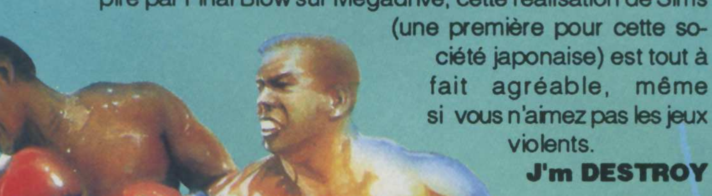
Heavy weight CHAMP



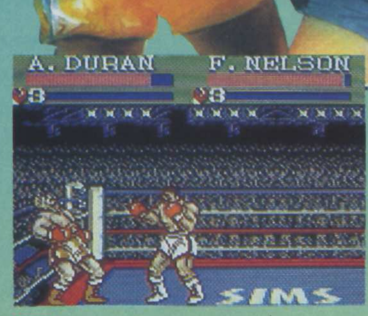
Qui n'a jamais rêvé de devenir champion du monde de boxe catégorie poids lourd? Personne. Cela ne m'étonne pas vraiment. Alors voilà, j'ai la solution idéale pour vous. Chez soi, en voiture ou n'importe où ailleurs, vous allez pouvoir vivre les plus grand combats de votre vie, sans en ressortir avec une moindre égratignure, avec le moindre bleu, avouez que le jeu en vaut la chandelle. Surtout qu'Heavy Weight Champ est loin d'être une daube; ce n'est certes pas le titre qui va révolutionner le monde de la console, mais, tout de même, il possède certains avantages qui méritent le détour.

Sur le Ring, deux adversaires se font face, le but est bien entendu d'en mettre le plus possible dans la gueule de l'autre. De taille respectable et graphiquement assez soignés, les deux boxeurs se livreront un combat acharné d'autant que les principaux coups de la vraie boxe sont présents dans cette simulation. Ainsi, vous aurez tout le loisir de frapper en uppercut, en crochet du droit ou du gauche, en direct des deux poids et cela soit au visage ou à l'estomac. Après chaque combat victorieux de votre part, des points vous seront attribués. Ces points vous permettront d'augmenter à votre gré la force de vos coups, la rapidité de vos déplacements, ainsi que votre endurance. Cette possibilité de modifier en cours de saison la force globale du boxeur est une option intéressante car elle permet à Heavy Weight Champ d'être un peu moins répétitif. Très largement inspiré par Final Blow sur Megadrive, cette réalisation de Sims (une première pour cette société japonaise) est tout à fait agréable, même si vous n'aimez pas les jeux violents.

J'm DESTROY



GAME GEAR 78%



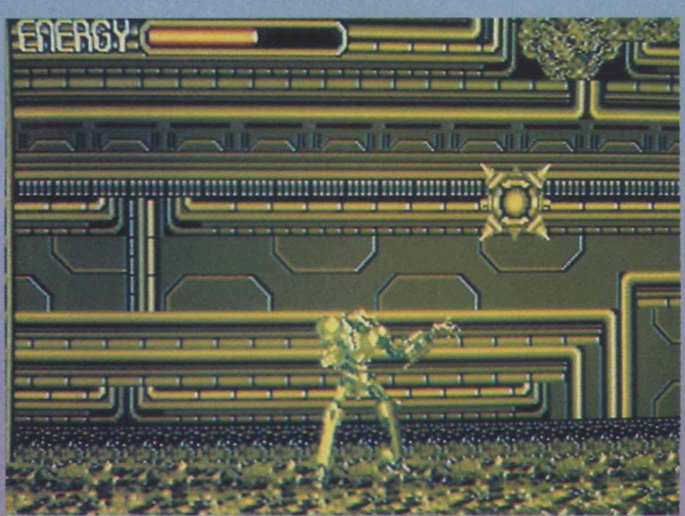
EDITEUR : SIMS
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 15
SELECTION MICROMANIA

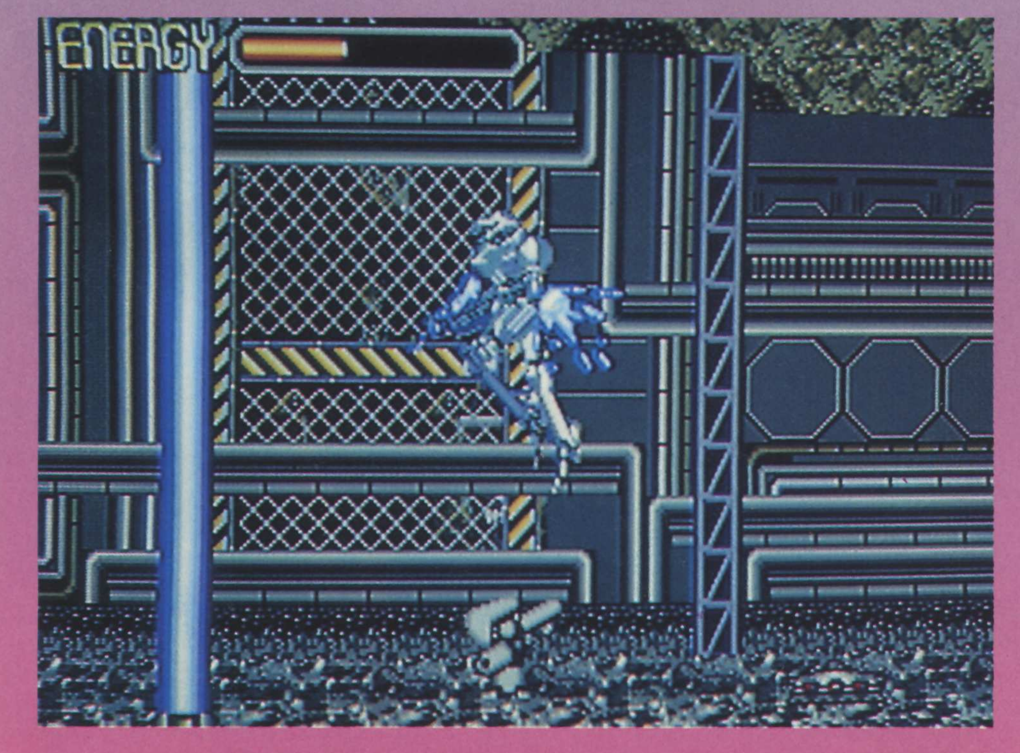


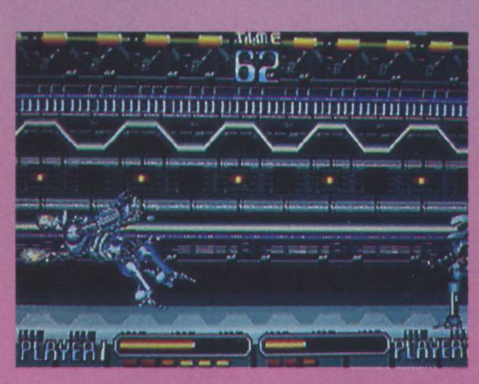
HEAVY NOVA

C'est incroyable. Des trucs comme ça, cela ne devrait pas exister. Pour rouler les gens, sur ce coup-là, Wolf Team a vraiment fait très fort, mais alors, vraiment très fort du genre franchement balaise, quoi. Heavy Nova c'est une daube dans tous les sens du terme, et comme le dit le célèbre proverbe, un homme averti en vaut deux, je me suis permis de donner une petite opinion dès le départ pour que vous ne vous mépreniez pas sur la médiocrité et sur la pauvreté de ce titre.
Vous voilà donc aux commandes d'un robot moléculaire, dernière trouvaille en matière de robotique des scientifiques de l'époque. Le but de l'entreprise, de la mission qui vous est donnée, est archi-simple. Il suffit de bousiller tous les crapauds baveux et poilus qui essaieront de vous barrer la route en les aplatissant comme de vulgaires crêpes (à la Chantilly et au chocolat, les meilleures).
Votre route commence alors que vous êtes aux abords d'une sombre caverne, là, plus moyen de vous échapper, il faut combattre et éviter les moultes dangers qui pourront survenir. Assez peu nombreux en vérité, ces dangers vous prendront tout de même la tête, car la maniabilité de votre robot est d'une exécrable nullité, mais alors là c'est vraiment très grave. Oui, c'est vrai, les mouvements que peut effectuer votre robot sont nombreux, ceci expliquant peut-être cela, mais faudra quand même voir à ne pas trop exagérer parce que là c'est vraiment se foutre de la gueule des gens, parenthèse refermée. Pour vous échapper, le principe reste le même, et ce tout au long du jeu qui comporte une dizaine de niveaux, il faut soit se baisser, soit sauter et déclencher ses propulseurs nucléaires, soit frapper comme une brute pour écraser les mines et autres bombes qui se trouveront sur votre route. En fin de niveau, vous devrez lutter contre une bestiole, encre plus moche et horrible que vous. Le combat fini, vous serez transporté dans un autre univers pour continuer cette guéguerre. Voilà, ça c'était pour la partie dans laquelle vous ne pouviez jouer que tout seul. Farpaitement, comme dirait l'autre. Heavy Nova a la particularité de posséder deux jeux différents (enfin presque) suivant que vous êtes tout seul comme un gland à vous lamenter sur votre triste sort ou deux. A deux, les affaires d'Heavy Nova ne s'arrangent pas vraiment, puisque l'animation et la maniabilité sont toujours aussi ridiculement lamentables. Dans cette phase vous devrez donc vous battre contre un adversaire dirigé par un de vos amis, le but étant bien évidemment de le mettre au tapis le plus rapidement possible. A ce propos, la rapidité n'est vraiment pas le fort d'Heavy Nova, puisque vers la fin des combats les monstres se fatiguent et il faut bien attendre une trentaine de secondes pour qu'ils puissent se remettre sur leurs pattes.
Décidément bien grave même si les graphismes ne sont pas les moins bons que l'on ait vu sur Megadrive, on se demande comment Wolf Team a pu sortir ce titre sur Mega-CD sans être mort de honte, ils le sont peut-être d'ailleurs. Toujours est-il qu'Heavy Nova est également prévu pour une sortie prochaine, dans le mois de février sur cartouche. Déjà nullissime sur CD, je ne vois franchement pas comment ce jeu pourrait être meilleur sur cartouche, enfin nous verrons bien ce qu'il en sera au moment voulu.

J'm DESTROY

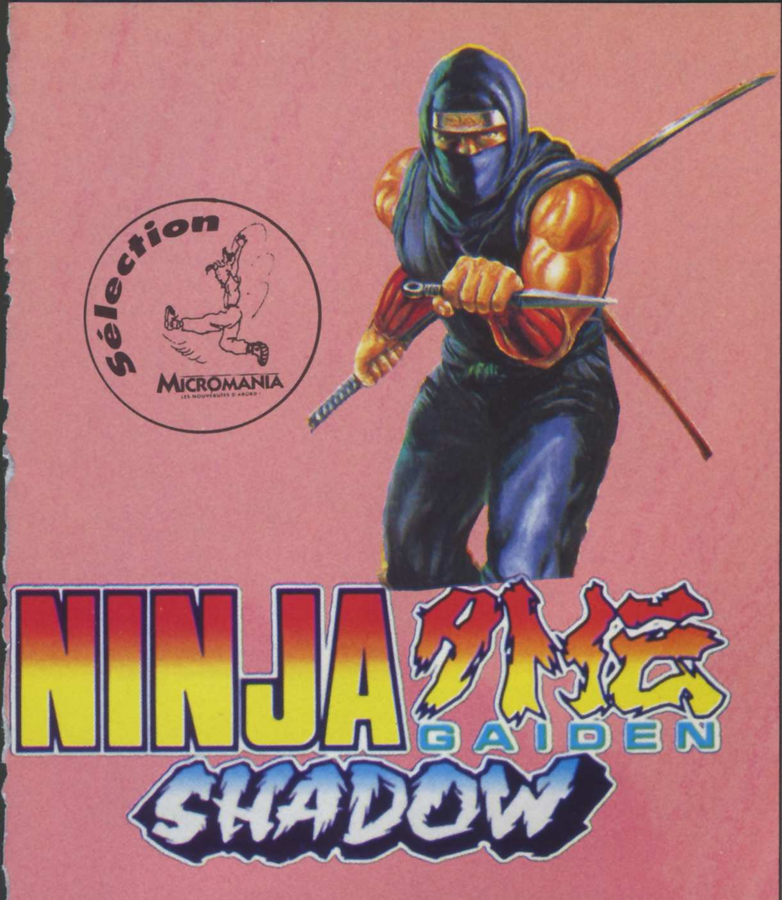






EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 07
SON : 16
ANIMATION : 11
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGA-CD JAPONAIS
56%



Entraîné comme pas deux à la vie des Ninjas, Ryu Hayabusa est de retour parmi nous. Cette fois-ci, c'est la Gameboy qui est à l'honneur et qui a le plaisir d'accueillir l'un des meilleurs jeux d'arcade en sa ludothèque. Déjà converti sur Game Gear et sur Lynx (une version sur PC Engine est également attendue), Ninja Gaiden est un jeu qui déjà depuis bien longtemps passionne les foules. Et lorsqu'on s'y penche d'un plus près, on comprend pourquoi.

Menacé par un terrible démon qui utilise la peur des hommes pour les dominer, la ville de New York attend un sauveur. Et naturellement, ce sauveur, ce sera vous.

Ninja parmi les ninjas, vous n'avez cependant pas entièrement achevé votre formation (un peu comme Luke Skywalker dans la Guerre Des Etoiles), mais, qu'importe, il faut remplir votre mission. De votre enseignement, une arme redoutable, mais que vous ne pourrez utiliser qu'en nombre limité, vous est restée: la roue de feu. Une pirouette en l'air, une petite pression en l'air et hop vous voilà cracheur de feu, comme dans les meilleurs moments des fêtes foraines (enfin si l'on veut). A travers quatre niveaux tous d'une longueur fort convenable, vous devrez lutter d'arrache-pied pour arriver à vos fins. De nombreux ennemis, embusqués ou non, viendront vous prendre la tête pour essayer de l'ôter de vos épaules, sans compter les monstres de fin, à chaque fois plus terribles et plus dangereux.Peut être un petit peu fade graphiquement, Ninja Gaiden garde toute sa majesté et sa grandeur; réduire les dizaines d'adversaires qui vous agressent devient un véritable plaisir. Assez rapide dans son déroulement et surtout hyper maniable, cette réalisation est à conseiller à tous les possesseurs de Gameboy.



J'm DESTROY

GAME BOY
89%



EDITEUR : TECMO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 17
SELECTION MICROMANIA

THE LUCKY DIME CAPER
STARRING Donald Duck

Après un début plutôt en demi-teinte, la petite portable de Sega commence à se faire de plus en plus d'adeptes. C'est normal: les jeux se font de plus en plus nombreux et leur qualité s'améliore de cartouche en cartouche. On s'en était déjà rendu compte, avec la version de Mickey et, maintenant, c'est au tour de Donald de pointer son bec sur l'écran de la Game Gear. Encore un nouveau chef-d'œuvre, vous demandez-vous avec angoisse? Eh bien, oui: le chef d'œuvre total! Grâce à ce jeu, je suis un homme heureux; homme, car je suis né comme ça, et heureux car j'aime, je raffole, j'adore ce jeu. Celui-ci, comme son nom l'indique, met en scène Donald Duck dans un jeu d'arcade pure, avec des boss de fin de niveau, des plates-formes partout, des décors variés à n'en plus finir, des bonus, des ennemis au look dessin animé, tout y est! Vous contrôlez Donald, qui peut sauter, se baisser et taper à grands coups de marteau (un gros maillet en bois). Il y a, en fait, deux moyens pour anéantir un ennemi trop collant: le coup de maillet sur la tronche ou le saut, en plein dessus. Méfiez-vous, cependant, du double effet kiss cool, lors de certains face-à-faces: par exemple, lorsque vous assénez un splendide coup de maillet sur une araignée, celle-ci dégage, prend son élan et revient à la charge aussi sec. C'est seulement après un deuxième coup qu'elle s'inclinera devant tant de dextérité! Chaque niveau est constitué de trois missions à accomplir dans le monde. Il y a, en tout, quatre niveaux, ce qui fait 12 missions, vous me suivez, là? Chaque mission se passe dans un décor différent. For example, au premier niveau, vous devez délivrer les trois neveux de Donald, faits prisonniers par la sorcière. Fifi se trouve dans les Rocheuses (Etats-Unis), Riri au Pérou et Loulou en Californie. Lors du deuxième niveau, Donald doit traverser le Pacifique pour se rendre dans une de ses îles volcaniques; puis il rallie les mers, prises par les glaces de l'Antarctique et enfin, se retrouve en plein désert d'Egypte...



Chaque contrée a ses propres pièges et ennemis, le tout étant très varié. La réalisation graphique, musicale et technique de cette cartouche est un régal de réussite! Et comme l'intérêt est énorme, avec des tonnes de missions, on ne peut plus se décrocher de Lucky Dime quand on y a goûté! Il faut bien le dire, sur tout format, la base même, l'essence du jeu vidéo, c'est bien le jeu de plates-formes! Serais-je de parti pris pour ce genre?
Je me le demande; quant à vous, accros ou non, achetez ce jeu, c'est un ordre!

O. PREZEAU

EDITEUR : WALT DISNEY
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 19
SON : 18
ANIMATION : 18

GAME GEAR
95%



BART SIMPSON'S
ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Vous connaissez tous, maintenant, le dénommé Bart Simpson. Ce ne sont pas les raisons qui manquent: le dessin animé racontant les aléas de la vie de la famille Simpson sur Prout +, le jeu récemment sorti sur micro et sur la NES et le sublime méga-dossier concocté par Seb dans le dernier Joystick. Bart, le rejeton de la famille, vient représenter celle-ci, sur Game Boy, dans une aventure qui pourrait nous arriver à tous pendant nos vacances. Voilà, le mot magique est prononcé: les vacances, ce à quoi nous rêvons tous, jour et nuit. Bart, pour sa part, appréhende les vacances qui arrivent. Homer et Marge (ses parents) lui ont proposé deux mois en camp de vacances pour ados. La réaction de Bart ne s'est pas longtemps faite attendre: non, pouah! Et comme, vous le savez sans doute, les jeunes ne sont pas toujours libres à 100%, Bart est envoyé, manu militari, directement au Camp Deadly (littéralement: le camp de la mort!). Notre ami se fait une raison et décide de tenir les deux mois sans broncher. Mais c'était sans compter sur la directrice du camp, Madame Ironfist Burn (littéralement: Madame Brûlure de poing de fer!), qui va mener une vie infernale à l'infortuné Bart. Première mauvaise nouvelle: Bart, c'est vous! Deuxième mauvaise nouvelle, Mme Burn a rallié tout le camp contre vous: les monos, les cuistots, les animaux, les copains et même les copines, un plan pas très glucose! Heureusement que la sœur de Bart, Lisa, va aider son frère lors de son aventure (elle lui fournira le boomerang ou le protège-abeilles, entre autres). Le jeu est dans le plus pur style arcade avec le climat rigolo et acidulé de la série des Simpsons. Il ne s'agit, cependant, pas d'un de ces jeux d'arcade speed et violent avec un minuscule warrior bondissant de plate-forme en plate-forme et arrosant tout sur son passage de napalm frais. Non, ici, un grand sprite, à l'animation parfaite, représente un Bart qui doit franchir tous les niveaux (en scrolling multi-directionnel) en tirant à coups de cailloux ou de boomerang sur ses petits camarades. De sublimes digits vocales ponctuent certaines actions et la musique est celle présente sur toutes les versions. Un superbe jeu, avec un zeste de réflexion, une bassine de réflexe et deux barils de dextérité. Une réussite totale pour Acclaim et qui vous apportera un plaisir nouveau sur Game Boy, ce qui commence à devenir rare...

O. PREZEAU

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 16
SELECTION MICROMANIA

GAME BOY
86%

TURRICAN

Sélection
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Turrican, ce superbe jeu d'arcade qui a fait ses premières armes sur micro (avec quel succès!), sort sur Game Boy. Les adaptations sur Game Boy ont quelque chose d'utile pour les spécialistes que vous êtes et que nous sommes: elles permettent de juger des réelles qualités d'un jeu, surtout en ce qui concerne le côté ludique, la jouabilité. Quand on supprime les performances graphiques, les couleurs et qu'on miniaturise le tout, il ne reste plus que l'intérêt du jeu. Pour en revenir à Turrican, après s'être habitué à la miniaturisation, on ne trouve aucune différence avec les versions micro ou Megadrive, c'est le même et c'est tant mieux!

Il faut dire que les programmeurs ont fait le choix de faire apparaître, sur la Game Boy, exactement les mêmes écrans. On garde donc le charme de l'original mais le sprite du Turrican est minuscule, tout comme les décors et les ennemis.

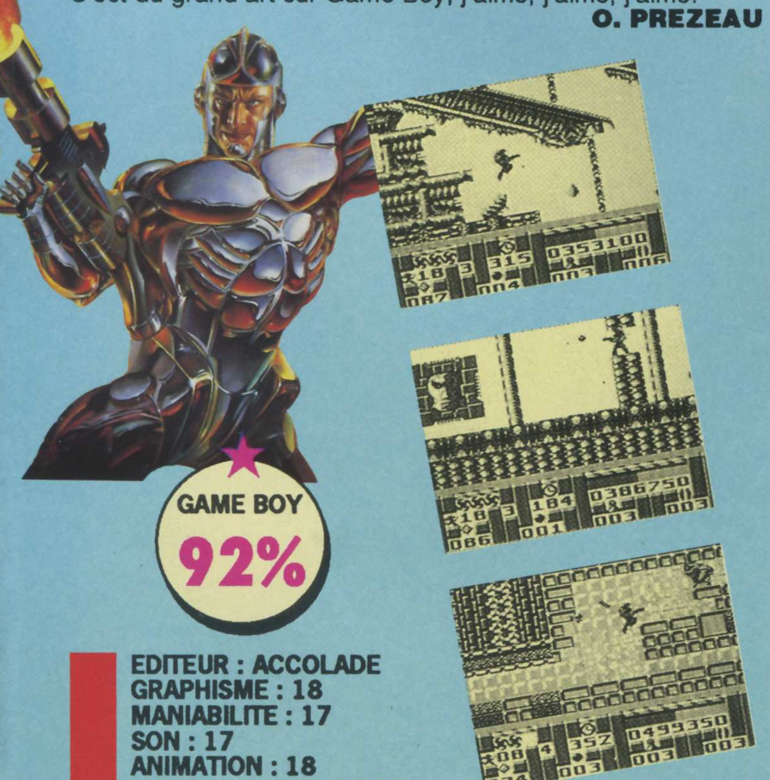
A la limite, je préfère cela (je me rapelle, par exemple, le riquiqui Batman sur Game Boy mais qui donnait un jeu sublime) et cela permet aux animations d'être parfaites. Le scrolling multi-directionnel est fluide, la musique très entraînante, on est content comme tout!

Bon, pour ceux qui débarquent, parlons du jeu en lui-même. L'histoire débute sur une lointaine colonie perdue: Alterra (de Johnson). Les colons y ont installé quatre bulles géantes, reliées entre elles par un écosystème puissant: Morgul. Malheureusement, un cataclysme met tout par terre et détraque Morgul. Seul, un sauveur bionique peut venir à bout de Morgul: Turrican, le combattant mutant.

Au niveau du principe, le Turrican avance dans une série de décors inhospitaliers et très fouillés. C'est un classique déplacement de profil, avec un petit scrolling multi-directionnel des familles! Il y a des tonnes de bonus, d'armements évolutifs et de combinaisons.

C'est du grand art sur Game Boy, j'aime, j'aime, j'aime!

O. PREZEAU



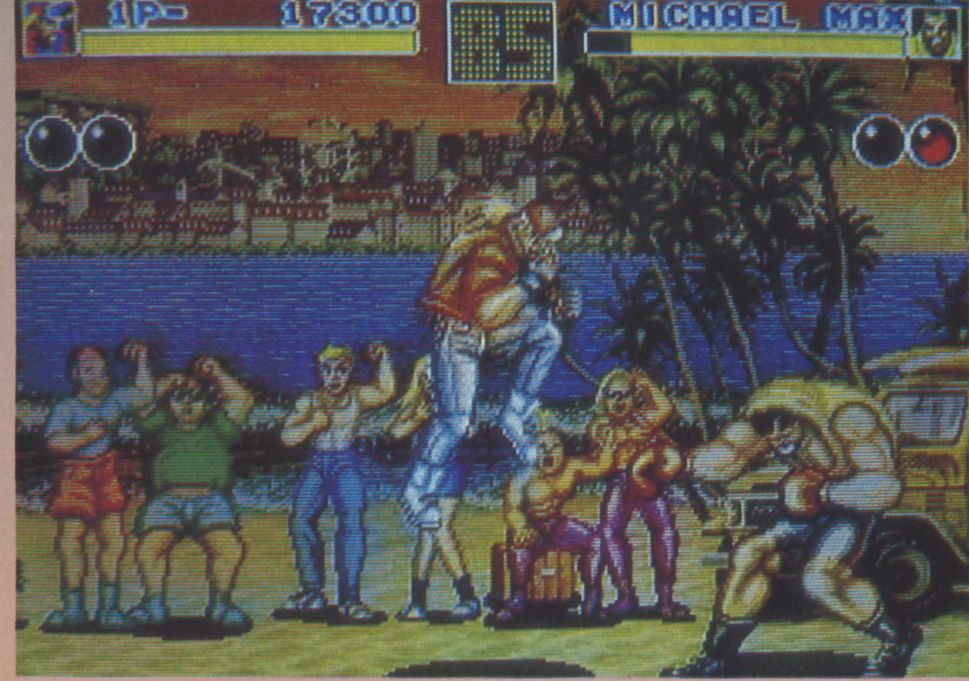
EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17
ANIMATION : 18
SELECTION MICROMANIA

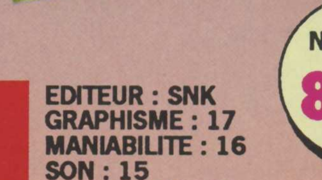
FATAL FURY

AUJOURD'HUI est un très grand jour! Un jour qui vous offre l'opportunité de prouver à tout ce monde incrédule que vous êtes le meilleur combattant de la rue.
Pour débuter dans ce monde fait de violence et de courage, vous pourrez choisir d'incarner l'un des trois combattants qui vous seront proposés.
Au programme, un expert en boxe thaï, un pur bastonneur de la rue et un expert en arts martiaux. Vous avez de quoi ne pas vous ennuyer!
Chacun de ces guerriers possède sa propre palette de coups, aussi bien des coups de poings, que des coups de coudes et de genoux. On a rarement fait plus délicat!
Pour devenir Le champion, car je vous rappelle qu'il s'agit tout de même de votre principal but, il va falloir mettre au sol plusieurs adversaires qui, comme vous vous en doutez, possèdent leurs propres techniques, leur style bien particulier à eux, rien qu'à eux et pas à quelqu'un d'autre.
Après un punk spécialiste des roulades, c'est un vieillard se métamorphosant en un monstre de deux mètres de haut ou encore un catcheur pas trop net côté cérébral que vous aurez l'indicible plaisir de rencontrer.
De plus, à la panoplie des coups "humains", c'est-à-dire ne faisant pas appel à la magie, vont s'ajouter des techniques ou sorts pour le moins exotiques et particulièrement meurtrières, alors gare!
Par exemple, le boxeur vous lancera des tornades et le petit vieillard vous jettera à la figure une barrière de flammes.
Rassurez-vous, car, vous aussi, vous possédez des coups fabuleux, enfin, quatre plus exactement (réduction de budget oblige et puis avec les impôts..).
Mais même si ces coups spéciaux ne sont pas illimités, ils n'en sont pourtant pas moins efficaces et coups de pieds ou coups de poings régleront bien des problèmes, si tant est que l'on puisse sérieusement qualifier de problème un boxeur de deux mètres dix de haut possédant les biceps de Schwarzenegger.
Histoire de mettre un peu d'ambiance au milieu de toutes ces rencontres, vous pourrez profiter d'un excellent fond musical variant bien évidemment en fonction de l'adversaire.
Ainsi le spécialiste de la Kapouéra sera-t-il accompagné sur une musique de son pays. Ah! les voyages, l'évasion et la baston... n'est-ce pas là un coktail savoureux? Côté voix digitalisées, on est amplement servi, toutes sont superbes!
En ce qui concerne l'animation, les personnages bougent aussi bien de gauche à droite que de bas en haut.
Si je vous dis que la fluidité des mouvements et de toutes les animations est irréprochable, vous trouverez sans doute qu'il n'y a rien de plus normal vu qu'il s'agit d'une Neo Geo. C'est exact! Est-il nécessaire que je vous dise que les graphismes sont aussi fins que colorés et que c'est un véritable régal que de les regarder et de les reregarder au fur et à mesure que les combats se succèdent?
Mais, car il y a toujours un mais après toute bonne suite de louanges qui se respecte, l'intérêt est tout de même assez limité. Bastonner à la chaîne, même si la chaîne est belle, n'est pas d'une originalité ni même d'un intérêt particulièrement exaltant. Bien sûr, une fois de plus, il y a la possibilité de jouer à deux en même temps, mais bon, ça va cinq minutes et après on court chercher ailleurs.
Conclusion? Ah, euh... oui; conclusion, Fatal Fury est extraordinairement beau, beau à se fracasser la tête sur la pendule de grand-mère, et même si un Q.I. de 10 est laaargement suffisant pour en découvrir toutes les finesses, on assiste à un spectacle époustouflant du début jusqu'à la fin.

T.S.R.







EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 19

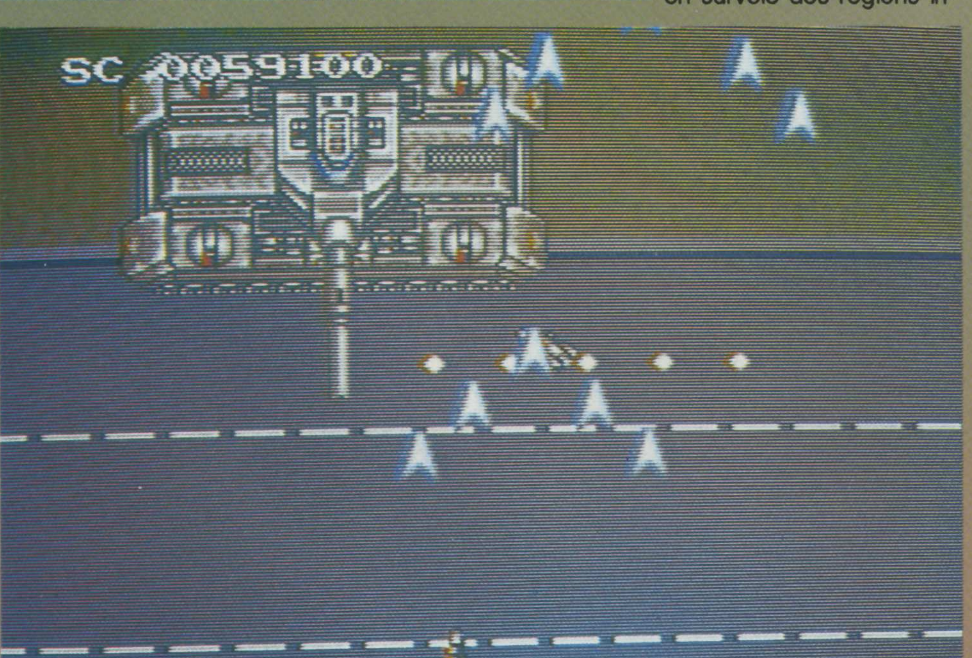


DIMENSIONS FORCE

On prend les mêmes et on recommence. Nous revoilà, une fois de plus, partix dans une guerre aérienne sans pitié. Avec des adversaires cauchemardesques qui vous en feront voir de toutes les couleurs, vous êtes aux commandes d'un vaisseau de combat futuriste aussi bien alimenté en armes qu'une troupe de bleubites (désolé c'est une déformation professionnelle) lors d'une manoeuvre en forêt. Bref, je ne vous raconte pas l'armement que vous aurez dans ce Shoot'Em Up à scrolling vertical, vous allez être gâtés, mes amis. En plus des armes d'origine (remarquez, elles ne sont pas extraordinaires), des dizaines d'options viendront customiser l'environnement de votre navire de combat. Des lasers, des lance-missiles, des missiles à tête chercheuse, des mines, bref la totale. Pour parfaire le tout, la force et la puissance de ces armes, elles sont amplifiables à plusieurs échelons, ce qui promet des explosions à répétition et des luttes farouches pour l'obtention du bonus adéquat.

Partant du principe, sans surprise, du jeu de tir à scrolling vertical, Dimension Force est malheureusement sans aucune saveur. Et encore, en disant ça, je suis vraiment sympa car Asmik nous a vraiment pris, là, pour des crétins de dernier rang. C'est rageant, désespérant, navrant de voir à notre époque des jeux aussi peu imaginatifs et aussi mal réalisés que celui-ci. Tiens, à ce propos, puisqu'on en parle, venons-en à la réalisation. Tout en luttant le mieux possible pour éviter de se faire toucher en moins de deux, on survole des régions inhospitalières au possible, mais d'un graphisme tellement pauvre qu'on a vite envie d'accéder à un autre niveau. Le problème est simple, le niveau suivant est tout aussi moche que le précédent. Bien que l'action ne soit pas trop mal rendue et que les vagues d'ennemis qui vous agressent soient assez importantes, on a littéralement aucun plaisir à essayer de poursuivre l'attaque, tant Dimension Force est mal fait. Et encore, je ne vous ai pas parlé des graphismes des vaisseaux adverses et de leur animation. Vous seriez tout simplement écœuré, tout autant que j'ai pu l'être en jouant à ce Shoot'Em Up. Le seul élément un peu intéressant, car un peu plus imaginatif, ce sont les monstres de fin de niveau, qui, bien souvent, ont des attitudes surprenantes. Cela dit, ce léger plus ne rachètera pas l'ensemble du jeu qui est bien trop mauvais pour qu'on y consacre une ligne de plus. Avec Dimensions Force sur Super Famicom, l'année commence plutôt mal pour elle.

J'm DESTROY





EDITEUR : ASMIK
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 14
SON: 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM
45%

EARNEST EVANS

Considéré comme la suite d'El Viento (un jeu que je vous recommande sur Megadrive), Earnest Evans est tout comme ce dernier un Beat'Em up dans la plus pure tradition des Beat'Em Ups sur Megadrive. Reprenant approximativement le même cheminement que ce dernier, Earnest Evans possède cependant un argument de choc, même si il est encore tout récent, il fonctionne uniquement sur le CD Rom de la Megadrive, le Mega-CD. Dans ces conditions, on ne s'étonnera pas trop de trouver dans cette réalisation quelques détails assez inhabituels et qui feront assurément dans l'avenir le succès de cette machine. Mais bon, je suis d'accord avec vous, nous n'en sommes encore pas là. C'est dommage, mais c'est comme ça et pas autrement.

Le principe d'Earnest Evans est désormais bien connu, même si comme je l'ai déjà dit des détails permettent au jeu de sortir des sentiers battus, il reste et demeure un jeu de plates-formes dans lequel vous devrez vous servir de votre fouet pour terrasser les combattants adverses qui sortent et surgissent de partout. Autant vous dire que vous n'allez pas vraiment vous emmerder ici car de l'action vous allez en avoir.

Armé de votre fouet, tel un Indiana Jones des temps modernes (un petit bonjour en passant à Harrisson Ford, un ami d'enfance), vous devrez estropier le maximum de créatures horribles pour défendre votre peuple qui a besoin de vous pour se libérer et pour se dégager de l'emprise du mal qui, jour après jour se fait de plus en plus ressentir. Eh oui, la vie d'un super héros n'est pas de tout repos, surtout lorsque les programmeurs décident de lui donner naissance sur un support tel que le Mega-CD. Du coup, toutes les lois de la relativité d'Einstein et de l'apesanteur de la Terre (La Terre: mathématicien biologiste fondamentaliste. 232- 163 av Jésus Christ) se retrouvent bouleversées. En utilisant à donf les capacités de ce support, peut-être même trop à donf (enfin à mon goût), les programmeurs de Wolf Team ont réalisé un jeu assez étrange surtout au niveau de l'animation. Ainsi Earnest Evans ne se déplace pas d'une manière très orthodoxe. Tous ses mouvements suivent un arc de cercle. Ainsi, lorsqu'il court, on a parfois l'impression qu'il essaye de faire avancer un vélo imaginaire en tournant les pédales. Cette impression assez désorientante durant les premières minutes de jeu permet à Earnest (c'est un ami d'enfance aussi, alors je me permets de l'appeler par son prénom) une grande variété de mouvements. Tout au long du jeu, notre cher camarade aura tout le loisir de s'agripper aux parois des murs, de faire des roulés-boulés assez spectaculaires, de se lancer pour attraper des cordes lui permettant de monter dans les niveaux. Parfois pourtant (notamment lorsqu'on se fait toucher par un ennemi), on a réellement la sensation que ce beau héros est complètement désemparé et qu'il ne répond plus vraiment aux commandes que l'on lui dicte par le biais du joypad. Alors que l'action se déroule sur une demi-douzaine de niveaux qui vous entraîneront dans des grottes sous-marines, dans des forêts humides ou sur des trains lancés à vive allure, chaque scène est entrecoupée d'un dessin animé, d'une qualité assez médiocre il est vrai, mais qui a l'avantage de mettre le joueur un peu plus au courant de son cheminement au sein du jeu. Ainsi on apprend tout un tas de choses, vach'tement intéressantes même si l'on ne comprend pas le moindre mot au texte audible prononcé bien naturellement en Tong. Graphiquement peut-être un petit peu grossier, les détails sont même loin d'être montrés au grand jour, Earnest Evans souffre également de nombreux ralentissements lorsque les sprites deviennent trop importants en nombre. Malgré ces défauts assez flagrants, on prend tout de même plaisir à se battre d'arrache-pied contre ces garnisons ennemies tournoyantes. Et finalement, n'est-ce pas là l'essentiel et le but de tout jeu?

J'm DESTROY



MEGA-CD
80%

EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 19
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGA-CD JAPONAIS





Même si vous ne lisez que Joystick (et Joypad, restons en famille!), vous vous intéressez forcément à l'actualité dans le monde. Eh bien, je vais faire de l'information, du grand reportage. Vous allez lire du vécu, du journalisme politique, pouet-pouet tagada, bonsoir! Figurez-vous que je possède un scoop tonitruant, que seuls les lecteurs de Joystick (vous) vont avoir la chance de découvrir. Ne me remerciez pas encore, lecteurs assidus, mais sachez qu'outre mes devoirs de testeur de jeux, je me fais une obligation d'aller débusquer l'info là où elle se trouve. Je le fais, car les docs et les jeux étant le plus souvent en japonais, comment faire autrement pour vous expliquer le jeu et l'histoire du scénario? Alors, me voilà aux Etats-Unis où une enquête me mène sur les traces d'un groupe terroriste, glurp! (je déglutie d'angoisse). Après des jours d'investigation acharnée, je réussis à m'infiltrer dans ce groupe. Mes nouveaux collègues sont communistes jusqu'au bout des doigts de pieds. Leur espoir (qui fait vivre!) est de prendre le pouvoir du pays, du monde, de l'univers Et le pire dans tout ça, c'est que ces illuminés du cigare ont réussi à concevoir un engin volant destructeur révolutionnaire: le TU-190, d'une conception toute nouvelle. C'est un peu l'arme définitive capable de rayer un continent de la carte en moins de temps qu'il me faut pour l'écrire, ça calme! Et comme des bases de lancement du TU-190 parsèment, en toute discrétion, le territoire américain, je ne vous dis pas la panique chez les grands de ce monde. Le plan Defcon 2 est donc déclenché... Vous entrez en scène à ce moment et moi, je m'éclipse incognito, car ça sent le roussi chez les terroristes! En effet, vous êtes un pilote de chasse d'élite et un meneur d'hommes reconnu par tous. Vos prouesses en matière d'interceptions en vol sont légions. Il paraît donc évident de vous confier la sauvegarde de l'humanité en vous envoyant débusquer les DP rouges, à grands coups de missiles. Vous partez à bord de votre Harrier V et au commandement d'une formation de chasseurs bombardiers pour une série de missions périlleuses. Voilà pour l'histoire, un bon scoop en somme! Maintenant, moi, j'ai fait mon job, à vous de vous démerder avec votre Harrier V, qui, soit dit en passant, est un prototype de chasseur bombardier bien puissant et bourré de missiles à têtes chercheuses bien pratiques! Bon, pitié, stop, j'implore, à genoux, les éditeurs: arrêtez de nous fourguer des shoot-them-ups à scrolling vertical, aussi peu originaux dans l'action! Et si vous le faites, sortez-nous une petite merveille avec des graphismes déments et des digits de la mort! Pas ce décor immonde que j'ai sous les yeux et qui scrolle par saccades. Eh oui!, un scrolling saccadé, un! Des sprites immondes, aux contours incertains et des couleurs fadasses, n'arrangent pas le topo (il y a des avions bleu vif ou vert bonbon, on dirait des jouets en plastique!). Bon, on a un plein écran, ce qui n'était pas le cas de Vapor Trail, par exemple, et puis, on peut tirer droit devant et bombarder le sol en même temps (moi qui étais fana de Xevious quand j'étais petit, c'est génial!). Je trouve même que, lors de certains passages, on s'amuse grâce à l'impressionnant armement que l'on possède et à la bonne animation des missiles ou des ennemis. Mais, ça ne masque pas une réalisation graphique déplorable et je ne parle pas des sempiternels pets de mouches en ce qui concerne le son! Pas original, pas beau, un peu prenant !

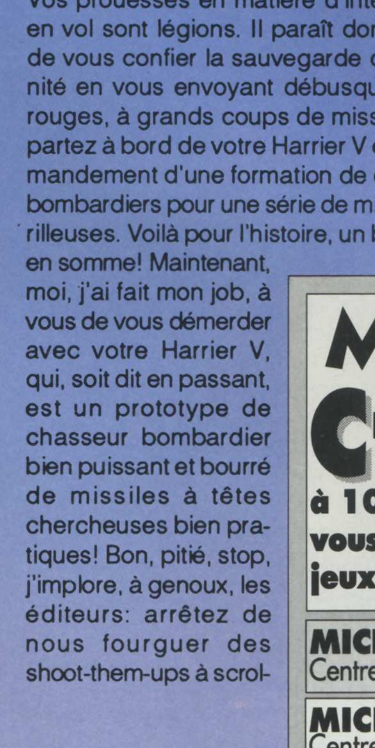


O. PREZEAU

EDITEUR : TRECO
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 10
ANIMATION: 15
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA
MEGADRIVE JAPONAISE







THRASH Rally



Avec Thrash Rally, partez découvrir l'univers de la course automobile! Pas de piste goudronnée ni d'arrêt au stand précipité dans ce genre de course, car ici, il s'agit d'un rallye! A bord de votre voiture, de votre moto ou même éventuellement de votre camion, foncez sur les diverses pistes du monde. Le tout se déroule en un temps limité, chaque tour doit donc être effectué le plus rapidement possible! Pas question de perdre du temps en s'écrasant dans les murs ou en emboutissant les autres adversaires. La moindre seconde perdue peut vous être fatale! La course est vue de dessus et progresse suivant un scrolling multi



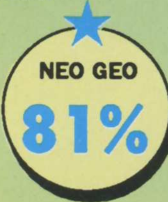


-directionnel dont la fluidité exemplaire, comme de coutume sur cette console, permet de prendre des virages à une vitesse tout simplement vertigineuse. Même si les virages sont indiqués juste avant que vous ne vous y engagiez, il faut avoir des réflexes fabuleux ou bien alors rouler au pas pour ne pas se ramasser. Ce sont de véritables talents de pilote qu'il vous faudra posséder pour espérer clore l'une des deux épreuves qui vous seront proposées. Tout d'abord, un championnat du monde. Ce championnat vous emmènera successivement à Monaco, au Kenya, en Grèce, en Finlande pour finalement atterrir en Angleterre. A chaque tour, le circuit se fera de plus en plus difficile et les embûches de plus en plus nombreuses. Au milieu des éléphants ou des buffles et de leurs congénères les spectateurs, il vous faudra savoir faire de brusques embardées pour éviter l'accident. Non pas que la SPA surveille de près l'affaire, mais ça sera dommage de perdre de précieuses secondes lors d'un affreux carambolage. De temps à autre survolé par un avion ou un hélicoptère (de la 5?), et roulant dans des paysages enneigés ou ensoleillés, un seul impératif: franchir la ligne d'arrivée avant que le temps imparti ne soit écoulé. Seconde épreuve: le Paris-Le Cap. Eh oui, on suit l'actualité de près dans le monde des jeux vidéo. A peine cette grande course achevée que la voilà sur console! Si vous voulez revivre des moments forts en dérapages, coups de volants et brusques accélérations, c'est le moment! Il va falloir cette fois traverser toute l'Afrique lors de nombreuses étapes. On n'est pas couché! Comme d'habitude sur Neo Geo vous pourrez jouer à deux. Cependant, léger changement, un changement d'environ 3000 francs, puisqu'il vous faudra deux consoles, deux cartouches et un câble de liaison. Déjà que ceux qui possèdent une Neo Geo sont rares, je ne vous dis pas combien doivent être ceux qui en possèdent deux! Sons et musiques sont excellents, même si l'on peut regretter qu'ils ne soient pas plus nombreux. Idem pour le nombre de circuits dont on fait vite le tour même si chaque recommencement est une véritable partie de plaisir. Bref, Thrash Rally est néanmoins un jeu excellent qui change des éternels jeux de baston sur Neo Geo, alors pour une fois qu'il n'est pas question de frapper mais bel et bien de rouler, pourquoi se priver?

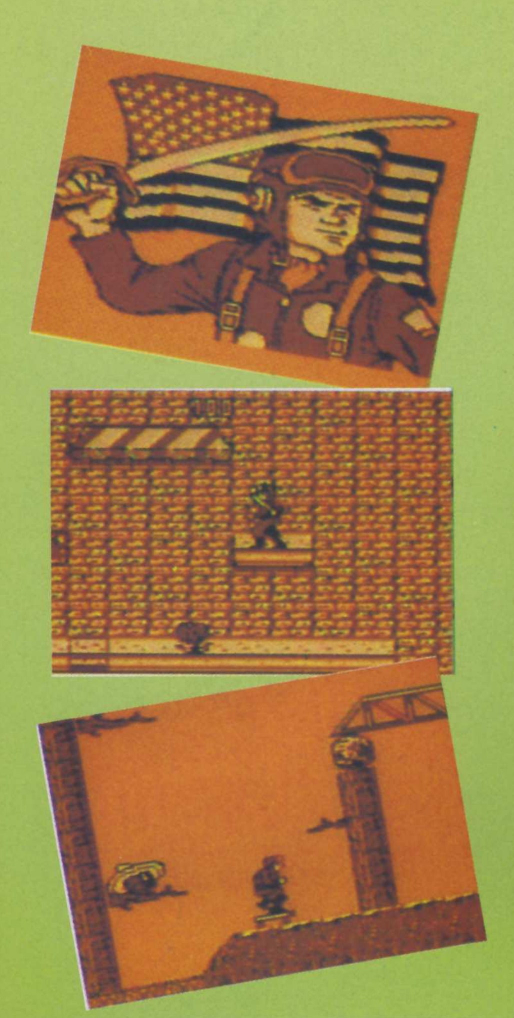
T.S.R.



EDITEUR : ALPHA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14
ANIMATION: 17



ATTACK OF THE KILLER TOMATOES™



Le Dr. Gangrene vient de klonker définitivement. Son but, depuis des années, est de devenir maître du monde, on le savait, mais personne n'y prêtait trop attention, il faisait un peu office de cinglé du village. Seulement, son projet a bien avancé dans sa petite tête, il a même définitivement préparé ses plans: envoyer des tomates tueuses pour attaquer et recouvrir la planète. Pour vérifier si ses créatures sont efficaces, le Dr. Gangrene a décidé de les tester en prenant d'assaut la République de San Zucchini. Des tomates de toutes les tailles sont déjà sur place, elles mangent tout, elles attaquent tout. Il faut vite intervenir pour stopper cette avancée monstrueuse, il faut quelqu'un capable de lutter contre des monstres rouges et gluants, contre d'énormes tomates tueuses. Vous êtes Willbur, le seul militaire de la planète qui ait déjà eu affaire à des tomates guerrières, il est évident que l'on vous a choisi pour cette mission.
Tiré du film de série Z volontairement ultra-ringard du même nom, Attack of the Killer Tomatoes, le jeu sur Gameboy, n'a justement gardé que le côté ringard. Vous dirigez un petit personnage assez mal animé qui peut sauter ou frapper avec les poings et les pieds, et qui doit vider des levels de toutes les tomates qui y traînent. Pour avancer, il doit sauter sur des plates-formes, détruire des rochers, courir un peu partout. Les graphismes ne sont pas réussis, le jeu n'est pas drôle, Attack of the Killer Tomatoes n'a à peu près aucun intérêt.

SEB

GAME BOY
42%

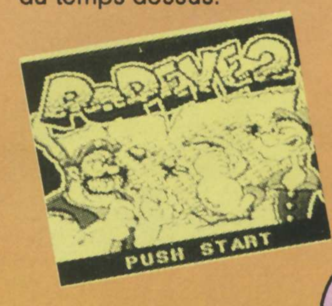
EDITEUR : T.HQ
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 13
SON : 10
ANIMATION : 9
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA





Toutes ces années passées à traîner de cantine en cantine, à manger des épinards venus du monde entier, matin, midi et soir, à en faire pousser sur votre balcon, tout cela va servir à quelque chose: vous allez enfin entrer dans la peau de Popeye.
L'ancre de marin tatouée sur l'avant-bras droit, la pipe à la bouche et la casquette sur la tête, vous courez après un trésor fabuleux. C'est sur le port que vous venez de quitter qu'un vieux loup-de-mer vous a vendu la carte au trésor. Malheureusement, Brutus, votre ennemi juré, a eu vent de l'affaire, et il est bien décidé à mettre la main sur le trésor avant vous. Cet énorme abruti a enlevé Olive, votre fiancée, vous devrez donc la libérer avant de retrouver le trésor.
Popeye 2 n'est rien d'autre que le repompage de Super Mario. Les programmeurs auraient eu tort de se priver, la formule de ce genre de jeu est efficace, d'autant plus que Popeye 2 est bien fait, malgré le pillage de l'idée de base.
Vous dirigez Popeye à travers 5 niveaux divisés en sections et se terminant à chaque fois face à un boss de fin. Popeye peut sauter, monter aux cordes, mais surtout frapper grâce à son poing surpuissant. Il devra ramasser des boîtes d'épinards, pour augmenter son énergie et la taille de son bras. Ces boîtes sont cachées dans des petits empilements de cubes qu'il faut frapper.
Très riche, Popeye 2 est rempli de salles bonus truffées elles-mêmes de pièces d'or, d'objets qui rendent Popeye invincible, mais surtout d'ennemi idiots et très dangereux. Une bonne variation sur le thème des Mario qui mérite qu'on passe du temps dessus.

SEB



GAME BOY
88%

EDITEUR : SIGMA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 14
SELECTION MICROMANIA

SUPER FORMATION SOCCER



Cela faisait déjà un bon bout de temps que l'on attendait la sortie d'une simulation de football en trois dimensions sur Super Famicom. Les bruits précédents qui sont arrivés dans notre cher pays allaient bon train, personne, cependant ne savait réellement ce qu'elle allait bien pouvoir donner. Avec Formation Soccer sur la console NEC du même éditeur, on avait déjà une vague idée, mais vraiment je ne croyais pas que Super Formation Soccer atteindrait ces summums.

Que de progrès en quelques mois; du Formation Soccer de la PC Engine au Super Formation Soccer il y a un monde, petit certes, mais un monde quand même.

Bien évidemment dans cette réalisation on retrouve tous les avantages qui avaient fait de cette simulation l'une des plus côtées de l'époque sur le marché. Mais en plus, les programmeurs ont réussi à y intégrer un zoom qui permet non seulement de donner une impression de profondeur encore plus grande mais également de permettre au joueur de vraiment se sentir sur le gazon. Très fort, vraiment très fort... Ne nous emballons pas trop vite, cependant pas mal de choses restent encore à voir avant d'émettre une opinion plus certaine.

Dès le départ, Super Formation Soccer vous donne la possibilité de jouer seul, à deux dans une même équipe contre l'ordinateur ou à deux l'un contre l'autre. Cette possibilité de jouer à deux ensemble contre la machine est un choix assez intéressant car elle demande de la part des deux joueurs une entente parfaite, tant au niveau des déplacements des joueurs, qu'au niveau des passes et des actions de jeux. Ici, et cela comme dans presque toutes les simulations de sports d'équipe on retrouve également une option permettant de participer à une véritable compétition dans laquelle il faudra vaincre quinze équipes pour devenir champion du monde, ainsi qu'une seconde option qui vous permettra de jouer un match amical, histoire de vous mettre en forme et de jauger la force de l'équipe adverse.

Avant le coup d'envoi, vous devrez également sélectionner les joueurs que vous désirez intégrer à l'équipe. Parmi la vingtaine présents, seuls onze auront l'extrême privilège de participer au match en cours (choisissez-les avec précaution, chacun possède des aptitudes et des qualités propres). Des remplaçants pourront toutefois intervenir en cours de partie, les cartons rouges et les blessés pleuvent assez fréquemment dans Super Formation Soccer. Au niveau du jeu, les principales règles du véritable football sont suivies. Mis à part les hors-jeu qui ne sont jamais repris dans de telles simulations, les corners, les coups francs, les penalties, les remises en touche sont là et bien là, pour notre plus grand plaisir. Et bordel, qu'est ce qu'on se fend la gueule lorsqu'on commence à jouer à SFC (à ne pas confondre avec Super Famicom). S'il est vrai qu'au début, on est un petit peu perdu, très vite on commence à trouver ses marques à dribbler, à faire des passes courtes, des passes longues, des tirs liftés, des tirs à ras de terre, des têtes, on peut même faire des retournés lorsque la balle arrive trop en arrière. En ce qui concerne la quantité de mouvements donc, y a vraiment aucun problème, Super Formation Soccer en détient tout une panoplie. Graphiquement peut-être un petit peu moyen, mais la qualité des graphismes ne nuit absolument en rien au bon déroulement des parties, cette réalisation de Human est un petit bijou que chaque possesseur de SFC (à ne pas confondre avec Super Formation Soccer) se doit de détenir. Une excellente simulation qui vous fera vivre de très bons moments de plaisir et de suspens.

J'm DESTROY



EDITEUR : HUMAN
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 18
SON 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER WAGAN LAND

Wagan le petit dinosaure et tous ses petits amis animaux vivaient paisibles et heureux dans leur pays, les journées étaient synonymes de jeux dans la nature et de rires ininterrompus. La joie animait tous les yeux. Jusqu'au jour...
Jusqu'au jour où le peuple des Badies Pagoodies ont envahi le pays. Ils ont enlevé tous les amis de Wagan, et seul le dieu des dinosaures peut bien savoir quel sort ils leur réservent.
Malgré son très jeune âge, notre héros n'hésite pas une seconde à foncer sur les routes de Wagan Land pour délivrer tous ses copains.
Dans chaque région, un animal est retenu prisonnier, et, à chaque fois, Wagan doit parcourir le terrain pour ramasser divers bonus, pour suivre les traces de ses amis, tout en évitant les nombreux monstres qui viendront l'attaquer.
Ensuite, entre chaque étape, Wagan doit se dépêcher de deviner quel animal se cache derrière un flou graphique qui va en se précisant.
Et c'est là qu'un problème majeur se pose aux utilisateurs français que nous sommes: le joueur doit pointer sur le nom de l'animal, parmi une liste de mots en japonais. Il faut donc au moins être capable de déchiffrer les caractères Tongs.
Sachant que Super Wagan Land est un jeu éducatif, qu'il s'adresse donc aux plus jeunes d'entre nous, le futur utilisateur doit donc combiner très jeune âge (environ 10 ans), et qualités de bilingue exceptionnelles. Après enquête sur l'ensemble de la population française (oui, nous avons de très gros ordinateurs très intelligents à Joystick), il s'avère que la seule personne concernée par Super Wagan Land s'appelle Hoshi-Sushi Dupont, de père français et de mère japonaise, vivant depuis peu en france, dans le charmant petit village de Ploutarbœuf (44). Si vous vous appelez Hoshi-Sushi Dupont, vous pouvez vous procurer ce jeu, sinon passez votre chemin en courant.

SEB







EDITEUR : NAMCO
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 13
SON : 16
ANIMATION : 13
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



DODGE BALL SOCCER



Dodge Ball Soccer, ou comment faire d'une équipe de collège ringarde, une équipe internationale, championne du monde. Ne rigolez pas, même si cela vous paraît un petit peu prétentieux, c'est le but voulu par Naxat pour ce jeu.
Vous voilà donc, comme tous les jours, dans votre collège de la province de Tokyo, belle province et beau collège, en vérité.
La direction comme tous les ans organise un tournoi inter-collèges de football. Vous êtes un passionné de football, tous les soirs dans votre appartement de cinquante mètres carrés, vous vous éclatez comme une bête à frapper la balle contre les murs, à plonger pour la récupérer. Vous vous devez donc de participer à cette formidable fête locale et prouver à vos camarades que vous n'êtes pas la tare qu'ils pensent que vous êtes. Ah ça, c'est vrai que pour un débile, ils vous prennent vraiment pour un débile. Sur votre passage dans les couloirs, mêmes les filles se retournent pour ne pas se foutre de vous ouvertement. Mal aimé, une occasion se présente cependant à vous lorsque le meilleur joueur de l'équipe est porté manquant sur la liste des participants au tournoi. C'est le début pour vous de la gloire, du moins c'est ce que vous pensiez. Kunio, vous, va donc pour la première fois découvrir les vraies joies du sport, les angoisses, les émotions, les douleurs et les pleurs, eh oui c'est ça l'univers du football au Japon. Et qui sait, peut être deviendra-t-il champion du monde, tout est permis! Sur PC Engine, ce jeu de football est assez particulier. En effet on connaissait déjà les mérites et les talents de Super Formation Soccer ou de Power Eleven (un peu moins bon certes) qui s'adressait aux véritables amateurs du ballon rond. Cette fois-ci, les données ne sont plus exactement identiques puisque Naxat Soft (l'éditeur, je vous le rappelle) s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. J'en veux pour preuve la qualité des graphismes ainsi que la forme des joueurs qui participeront aux différentes parties. Très japonais dans leur style, les joueurs ressemblent tout à fait aux héros des dessins animés qui dominent actuellement l'audimat le mercredi après-midi. Grosse tête, petit corps et petits membres, la silhouette de ces acteurs n'est guère là pour pousser ce titre vers la simulation sportive. Pourtant les principales options d'avant match sont présentes. Malheureusement pour nous, celles-ci demeurent en Tong, ce qui est parfois assez difficile pour en connaître toute leur signification. Une fois le coup d'envoi effectué, Dodge Ball Soccer permet au joueur d'effectuer pas mal de techniques, reprise de volée, passes, tirs, retournés, têtes, tackles, bref, tous les éléments moteurs d'un match de foot existent ici. Cependant, et c'est là que cela devient assez grave, le jeu par lui-même est d'un inintérêt total, on n'arrive absolument pas à rentrer dans le match. L'action est lente, les animations assez ridicules, bref on se prend la tête bien méchamment. Alors qu'en général on se sent fier et heureux de marquer un but, ici, on n'en a franchement rien à faire et gagner un match ne transcende réellement personne de joie. Bien que les dessins animés d'inter-niveaux soit assez sympas, il n'y a vraiment aucune chance pour que ce jeu puisse vous éclater, sauf peut-être si vous avez moins de dix ans et encore je suis large.

J'm DESTROY

PC ENGINE CD ROM 50%

EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



TOURNAMENT CYBERBALL

Je m'étais tellement fendu la poire, dans les cafés, avec Cyberball (le jeu de café!), que j'attendais sa conversion sur Lynx avec impatience. A vrai dire, une certaine appréhension trottait dans mon esprit de testeur critique, sans peur (mais avec appréhension, nuance) et sans reproche! Eh oui, ayant vu les versions micros qui étaient légèrement à vomir, je me posais cette question capitale: pourquoi vouloir convertir à tout prix sur un écran rikiki de console portable tout ce qui traîne dans les succès de salles d'arcade? Moi, je suis heureux de savoir qu'un jeu va débouler sur une de mes 10 consoles portables (pensez donc, j'ai même la nouvelle 32 bits portables LCD à mini CD de chez Nintendo!); ça comble mon appétit vorace en news. Mais, soyons sérieux deux minutes, les jeux, c'est pas comme les K-Ways, tous ne sont pas convertibles! C'est le cas de Cyberball qui ne me ravit, mais alors, pas du tout sur Lynx, pouah! Je vous rappelle le principe du jeu: il s'agit de faire s'opposer deux équipes de robots à roulettes sur un terrain de football américain; les règles étant, à peu de choses près, celles de ce même sport. Les "détails près" sont qu'il ne s'agit plus de mener une balle, de 10 mètres en 10 mètres, à l'essai. Il faut maintenant se débarrasser d'une balle explosive en l'amenant dans la zone adverse, avant que celle-ci... n'explose! Certains grincheux (j'en connais sur le 3615 Joystick) vont argumenter, avec esprit, du fait qu'il n'y a aucun changement dans les règles mais, simplement, un saupoudrage commercial, qui table sur l'originalité en n'apportant rien de nouveau. Je leur rétorquerai, avec l'esprit qui me caractérise, qu'ils ont, tout à fait raison, pour une fois! Dans les salles de jeu, c'était rigolo et sympa; sur Lynx, ça daube à plein nez. Les milliers d'options de la version originale ont même disparu, pas cool du tout! Heureusement, l'animation et le scrolling du terrain sont parfaits. Mais les robots sont trop petits et moches, ce qui donne, lors des mêlées, une bouillie sans nom; une mère n'y retrouverait pas ses petits robots footballeurs! Moi, je dis que ce soft est à éviter et ce n'est, malheureusement, pas le premier sur Lynx. Sur cette machine, ma vie de testeur est un enfer!





O. PREZEAU

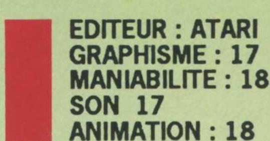
LYNX **60%**

EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 10
SON 11
ANIMATION : 15

Awesome Golf

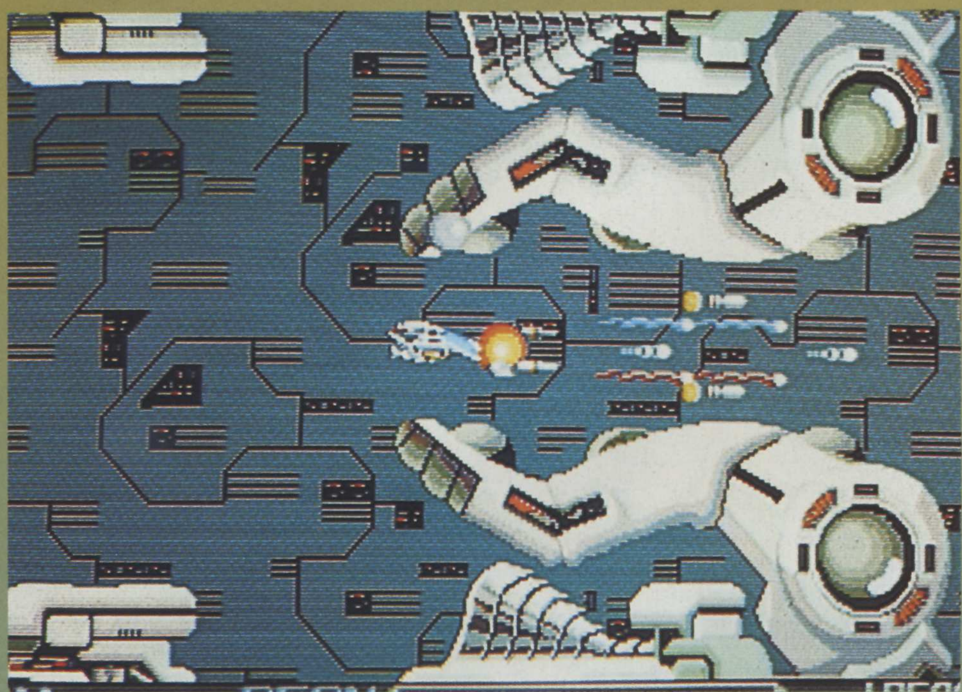
Le golf sur format informatique, j'adore! C'est le panard de la simulation (les wargameurs se retournent dans leur tombe fermée depuis longtemps!), la verdure, le sport relax sans bouger de son fauteuil! Et avec cette cartouche, la réalité, vous allez la transporter dans votre poche et jouer avec quand vous voudrez. Pour un premier jeu de golf sur Lynx, Atari a bien fait les choses, c'est zoli tout plein! J'ai du mal à trouver des bâts blessants dans Awesome Golf. Le jeu commence par une superbe digit sonore, "let's play Awesome Golf". C'est Chipper, un petit écureuil, qui va ponctuer plusieurs de vos actions, pendant le jeu, par des commentaires prétextes à de superbes digits. Vous avez le choix, ensuite, entre trois parcours de 18 trous (USA, Grande Bretagne, Japon), puis vous visualisez la carte hyper précise (qui scrolle dans tous les sens) du terrain de golf. Il faut paser par le club house, qui fait apparaître un écran d'options. Vous y choisissez la force du vent, le nom et le handicap des joueurs (de 1 à 4) ainsi que leur aspect physique. Là, on a le droit à quelques acoutrements bien hideux du style bonne femme en tenue violette et jaune. Enfin, le parcours n°1 apparaît (en vue de dessus) et là, c'est l'extase: il peut, bien sûr, scroller mais vous pouvez zoomer à loisir et continuer de scroller les magnifiques décors. Bon, j'arrête de me rouler par terre quant au graphisme! Ca reste quand même, le plus souvent, vert-gazon! Mais le zoom sur les petits bunkers et les arbres me fait tellement peur, tant il est puissant, que je n'arrête pas de jouer avec, au lieu de jouer au golf, je suis resté un grand enfant! Vous choisissez la direction de tir sur l'écran du terrain puis vous choisissez le club parmi les classiques iron (fer) et wood (bois). Apparaît enfin l'écran de frappe de la balle et je passe sur les détails techniques qui permettent d'envoyer la balle selon une trajectoire idéale. Quant à la gestion du tir, je résume simplement en prononçant ces mots symboliques et plein de sens: pratique, simple, maniable! La trajectoire est vue du dessus et le terrain scrolle à mesure que la balle s'élève dans les airs. Vous la voyez alors, inéluctablement, se rapprocher de l'écran et retomber. Tous les renseignements sont constamment présents à l'écran et les résultats sont à tout moment accessibles. Tout y est, dans ce jeu, je me régale! Un seul problème: je n'ai pas trouvé de sauvegarde. Allez, c'est pardonné!

O. PREZEAU





R-TYPE COMPLETE CD™



Et voilà, il fallait bien que cela arrive. Devant le succès inconteste et incontestable des deux premiers volets de R-Type sur PC Engine en carte (le jeu ne rentrant pas sur une seule carte, Irem a réalisé les quatre derniers niveaux du jeu sur une seconde, qui désormais est devenue complètement introuvable en France), l'éditeur a décidé de contre-attaquer en intégrant le jeu dans son entier sur un seul et unique CD, en y incluant bien sûr quelques dessins animés, pour la frime. Ce jeu, croyez-moi, n'en ayant absolument pas besoin.

A l'époque, il y a maintenant trois ans, R-Type était l'un des plus glorieux titres de la PC Engine. Converti de la borne d'arcade de manière tout à fait magistrale, ce jeu reste ce qu'il est, c'est-à-dire l'un des meilleurs Shoot'Em Ups de son époque.

Dans cette nouvelle version, l'action en elle-même n'a subi aucune modification, certains pourront le regretter, d'autres (dont je fais partie) en seront ravis. On retrouve tous les atouts majeurs qui ont permis à ce jeu de tir de triompher et de devenir un véritable culte que l'on honore tous les dimanches matins devant son tube cathodique. Du scrolling horizontal, plus un petit vertical pour agrandir l'écran, aux monstres très imaginatifs (pour l'époque évidemment, tous les autres titres s'en étant inspirés), en passant par le petit module accompagnateur qui vous protège des tirs ennemis en se plaçant à votre guise en avant ou en arrière de votre vaisseau, tout y est. Cela fait vraiment plaisir. Bien sûr beaucoup de critiques peuvent être émises sur Irem qui ne s'est pas vraiment foulé les neurones pour sortir cette seconde édition, tout le jeu étant déjà programmé et publié trois ans à l'avance. Mais, on ne leur en tiendra pas vraiment rigueur. R-Type c'est une légende pour les fans de jeux et de Shoot'em Ups plus particulièrement, et les légendes ne se modifient pas.



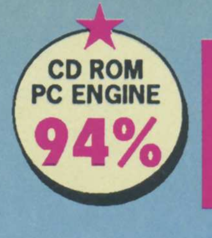
D'une difficulté sans cesse croissante en fonction des niveaux, cette production est réellement superbe, même si de temps en temps lorsque l'écran est un peu trop surchargé on sent que la PC Engine atteint ses limites, les sprites clignotent ou disparaissent subitement, je n'en tiendrai rigueur à personne, tant le nombre d'heures passées à essayer de franchir les huit mondes était important. Alors oui, c'est possible que vous pensiez que ce test n'est pas d'une objectivité à tout épreuve. Vous avez raison, ce test n'est absolument pas objectif, il est même d'une subjectivité monumentale, mais que voulez-vous, quand on aime, on ne compte pas. Alors je ne compte pas les louanges et les égards. C'est beau, c'est grandiose, c'est superbe, c'est fantasmagorique. Vous en voulez d'autres? Bon, très bien. C'est gigantesque, extraordinaire, souple, rapide, intéressant, passionnant, palpitant, émouvant, touchant, bref génial. De plus au cours du jeu vous pourrez engranger de nombreuses armes qui vous permettront de mettre à mal les tyrans et les saloperies qui se dresseront sur votre chemin. Nombreuses, ces armes vous seront d'une grande utilité pour arriver au terme de R-type.

Programmé ce coup-ci sur CD Rom, la musique est également royale. Entièrement remixée par un groupe qui pourrait bien être



un groupe de Hard Rock local, elles reprennent tous les thèmes et les airs du R-Type que l'on connaissait jadis. Doté également de quelques dessins animés, pour apporter encore un peu plus de piment, bien que cela ne soit pas nécessaire (mais je vous l'ai déjà), vous n'aurez maintenant plus aucune excuse pour ne pas posséder le jeu qui a révolutionné le monde du Shoot'em up à scrolling horizontal.

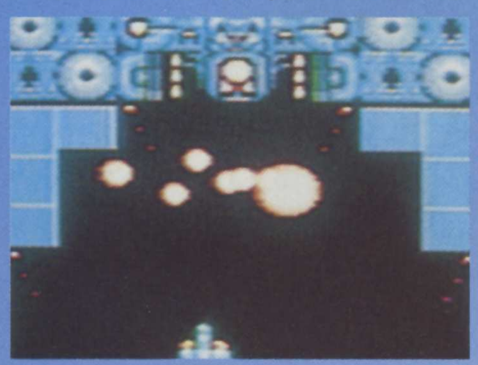
J'm DESTROY



EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON 19
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GG ALESTE

Alors là, je saute de joie, je pinsonne, je colibrisse, bref, j'exulte! Le premier shoot-them-up mortel, dément, super glucose, sur Game Gear, va sortir chez votre épicier favori. Il s'appelle GG Aleste... Au fait, "GG", ça veut dire Game Gear; je le dis car je suis le seul au monde à avoir découvert la signification de ces abréviations mystérieuses. Pour



vous dire, à Joystick, tout le monde enquête désespérément et seul Seb a trouvé que le premier G signifiait "Game", affaire à suivre! Bon, je continue à m'émerveiller en direct! Let's go pour le premier nivo: votre vaisseau tire à la verticale, vers le haut, mais le scrolling du décor est horizontal, surprise! Pour une fois, on ne tire pas dans la direction du déplacement du vaisseau. Mais, pas de panique, les puristes du shoot-them-up: l'action change plusieurs fois d'optique dans un niveau, tantôt scrolling horizontal, tantôt vertical ou multi-directionnel; il y en a pour tout le monde! Les bonus d'armes supplémentaires sont une véritable nuée. Le côté pratique, c'est qu'il y a des vaisseaux bonus partout. Vous tirez dessus et apparaît une lettre, qui est l'initiale (décidement, on ne s'en sort pas des initiales) de l'arme-bonus. Il suffit de passer sur la lettre pour activer la nouvelle arme. A vous de choisir les armes qu'il faut, au bon moment. Sachez que celles-ci sont très nombreuses, aux superbes effets et aux résultats dévastateurs. Les programmeurs nous offrent, comme si la beauté du jeu ne suffisait pas, un scrolling différentiel, du plus bel effet et bien fluide, comme j'aime! Bon, pour les niveaux suivants, je vous laisse le plaisir de les admirer sur votre GG (ça veut dire Game Gear, comme pour GG Aleste; tout se recoupe!), car je n'ai plus la place de vous les décrire. Ce que vous ne savez pas, c'est que d'horribles personnages, à Joystick, m'empêchent d'écrire des articles de la longueur que je veux (de 5 à 10 pages en moyenne!). Je m'en fiche, je vous dirai quand même, avant de fermer, qu'on trouve un niveau audessus d'une voie de chemin de fer (le troisième), ou encore au-



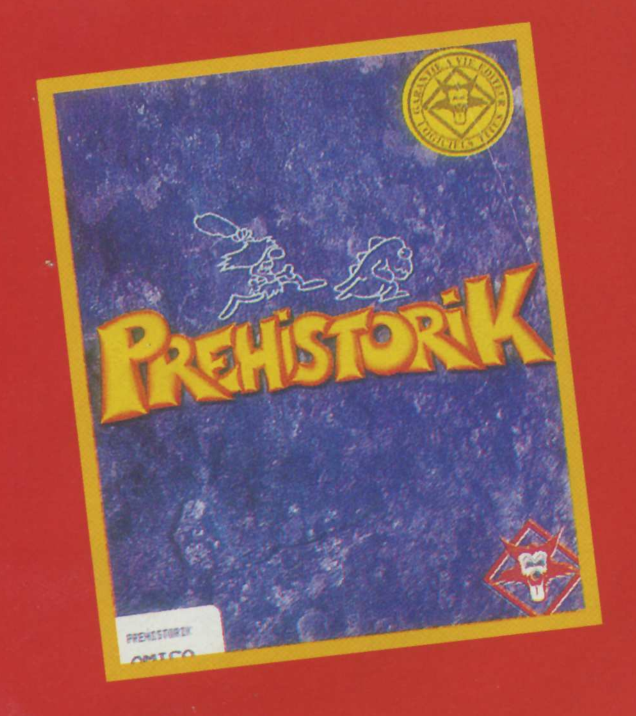
dessus de la mer (le deuxième). Et paf, je l'ai écrit! En résumé, en conclusion: Halley Wars est aux fraises, car GG Aleste est un petit coin de paradis, un jardin d'Eden, pour les accros du shhot-them-up. D'ailleurs ne dit on pas: Aleste d'Eden ?

O. PREZEAU

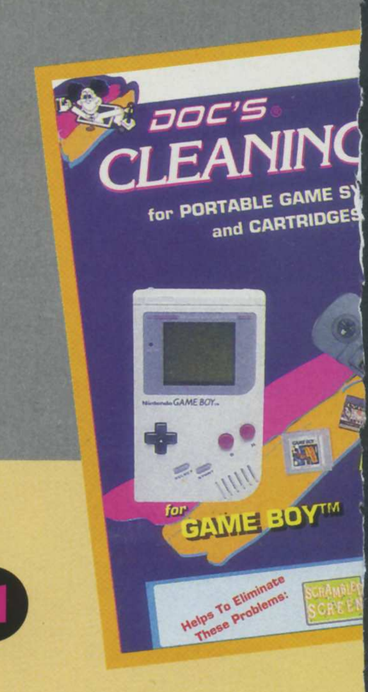
EDITEUR : COMPILE
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 19
SON : 19
ANIMATION : 17











UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT ou UN KIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(ou UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT)
(ou UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT)
(ou UN GRAIN DE RIZ GRATUIT)

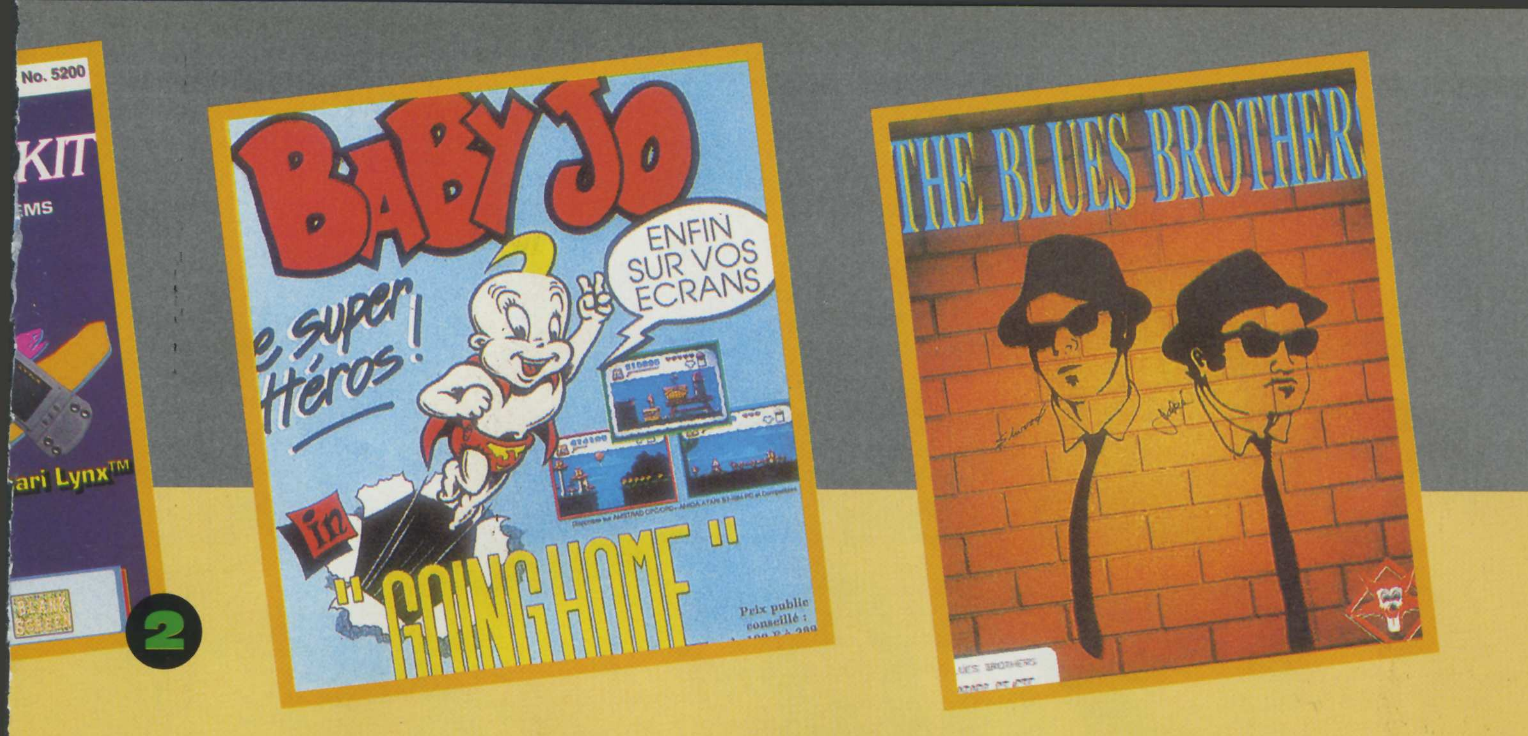
1 - POUR MASTER SYSTEM NINTENDO - MEGADRIVE - NEC
2 - POUR GAME BOY - LYNX

Les abonnés de Joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils recoivent à domicile 11 numéros de Joystick (dont un double) pendant un an. Et déjà, rien que ça, c'est drôlement bien, parce que vous en connaissez beaucoup, des journaux aussi drôles et aussi informatifs que Joystick? A part le Magazine des Pompes Funèbres?

Mais c'est pas tout. Les abonnés sont prioritaires pour les petites annonces. Ça veut dire que quand on n'est pas abonné et qu'on envoie une petite annonce, on n'est pas certain qu'elle paraisse, ça dépend de la place qu'on a. Eh ben les abonnés, eux, ils sont certains.

Mais c'est pas encore tout. Les abonnés ont 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, qui est le plus beau serveur du monde, à part le 3615 Amitiés Franco-Albanaises, mais celui-là, on ne le compte pas.

C'est tout? Eh non. On a gardé le meilleur pour la fin. Les abonnés qui ont un micro, on leur donne un jeu gratos, zéro franc, peau de bique, oualou, nib de nibe, macache, rien du tout, que dalle, pas un centime. Et ceux-là qu'y z'ont des consoles, qu'est-ce qu'on leur donne? Un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos, etc. Vous en connaissez beaucoup, des cadeaux comme ça? Hein?



ECONOMISEZ JUSQU'A 300 FRANCS!

UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60 francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 75019 PARIS)

☐ Je choisis la formule ocre jaune avec des petites tâches vermillon, c'est-à-dire la formule simple qui me coûte **220 francs** seulement, et qui me donne droit à onze numéros de Joystick, 60 minutes de connection gratos et mes PA prioritaires (hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion).

☐ Je préfère la formule camaïeu de bleus, c'est-à-dire celle qui me donne droit à tous les avantages pré-cités, plus le cadeau. Je paye donc 280 francs plus 25 francs de port, ce qui me fait **305 francs** au total. Je note au passage que cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine, mais c'est pas de notre faute, que voulez-vous, ce n'est pas nous qui avons inventé les frontières. Désolé. Donc, je coche mon cadeau ci-dessous.

BABY JO ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7

PRÉHISTORIK ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 **BLUES BROTHERS** ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2

☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles portables ☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles de table

Pour bénéficier des 60 minutes de connexion gratuite sur le serveur minitel Joystick, et quelle que soit la formule choisie, je donne mon pseudo (qui doit déjà exister sur le serveur) :...

Pendant que j'y suis, je commande les numéros suivants de Joystick, qui sont à 25 francs, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23

Nom:.......................................Prénom:.......................................Adresse:.......................................

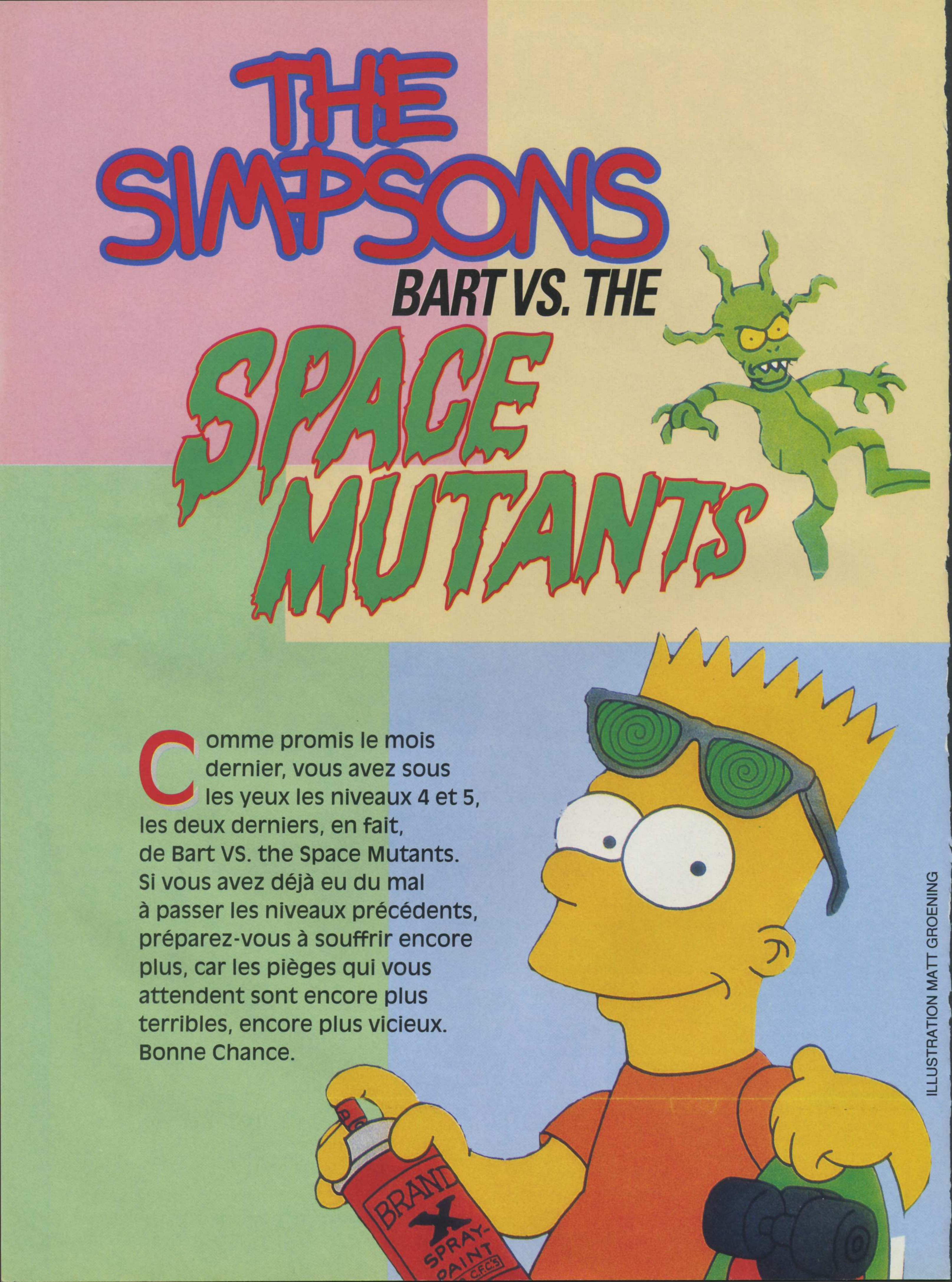
Code postal:..............................Ville:.......................................Tel:..............................Age:..................

Modèle d'ordinateur:..............................Modèle de console:..............................

Joindre votre réglement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS



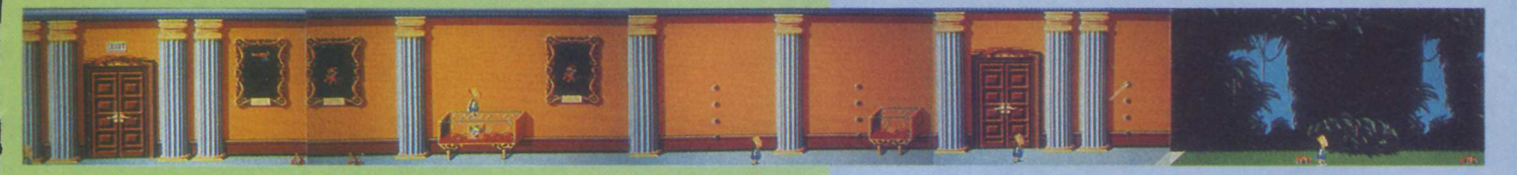
Comme promis le mois dernier, vous avez sous les yeux les niveaux 4 et 5, les deux derniers, en fait, de Bart VS. the Space Mutants. Si vous avez déjà eu du mal à passer les niveaux précédents, préparez-vous à souffrir encore plus, car les pièges qui vous attendent sont encore plus terribles, encore plus vicieux. Bonne Chance.

ILLUSTRATION MATT GROENING

LEVEL 4 : LE MUSEE D'HISTOIRE NATURELLE

Voici l'un des petits panneaux que vous devez ramasser.

Les rayons lasers vous crament, attention, avancez doucement.



Un pistolet à fléchettes qui vous aidera un peu plus loin.

Prenez de l'élan sur la dernière branche de cet arbre, et sautez pour atteindre le suivant, en effectuant un grand saut.

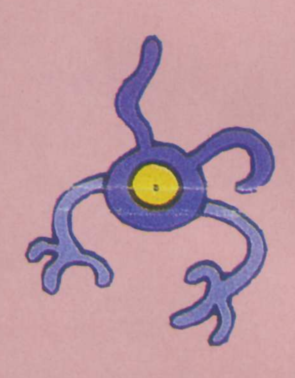
A chaque fois qu'un crocodile sort de l'eau, sautez-lui dessus aussitôt.



Utilisez votre pistolet sur le singe qui se trouve sur cet arbre, et qui vous lance des pierres.

Attendez à l'extrémité de la branche, et dès que le crocodile sort la tête, sautez vers la droite.

Vous devez sauter plusieurs fois sur la tête de cette plante carnivore, mais récupérez le panneau Exit avant qu'elle meure, en effectuant un grand saut du haut de sa tronche.





Ces araignées ne présentent aucun danger, il suffit d'avancer par à-coups.

Un autre pistolet à fléchettes, qui pourra servir plus tard.

Si vous passez ces briques, vous atteindrez une zone remplie de serpents, puis la fin du niveau.



Voici le moment le plus atroce du jeu. Des dalles rouges apparaissent, vous devez sauter dessus, d'autres apparaissent, puis les premières disparaissent. Il faut avancer en sautant de l'une à l'autre.

Et maintenant, de grosses briques qui apparaissent et disparaissent aussi.



LEVEL 4: LE MUSEE D'HISTOIRE NATURELLE

Escalier gauche qui permet de passer d'un étage à l'autre. Ouvrez la porte, entrez, puis appuyez en allant vers le haut pour monter, et en allant vers le bas pour descendre. Logique.

Ascenseur principal qui mène à tous les étages, et notamment à la salle où l'on doit réunir tous les éléments radioactifs.

ETAGE 5

▼ VERS ETAGE 4

CODE : 21

▼ ACCES ETAGES 0-1-2-3-4.

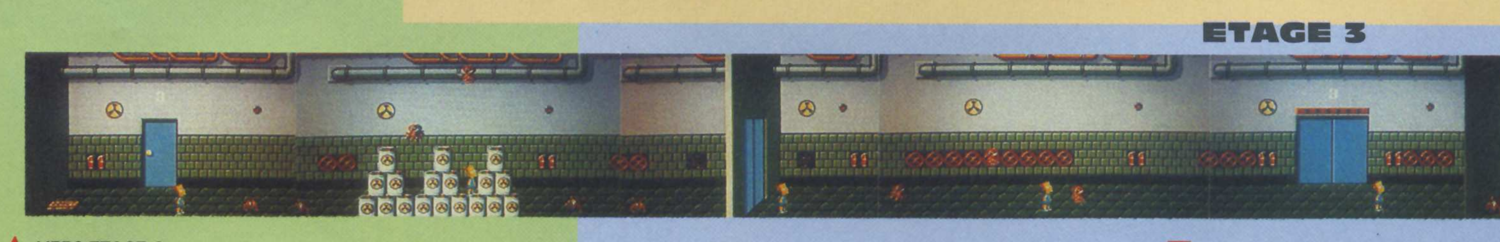
ETAGE 4

▲ VERS ETAGE 5.
▼ VERS ETAGE 3.

▼ ACCES ETAGES 2.

▼ ACCES ETAGES 0-1-2-3-5. ▲

ETAGE 3

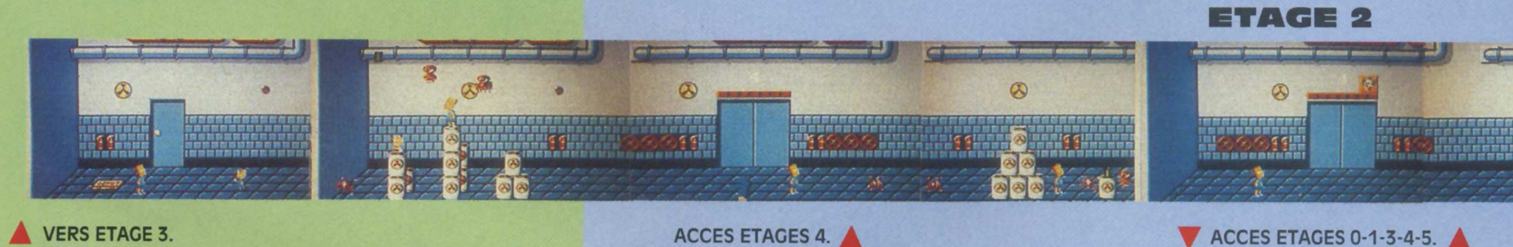


▲ VERS ETAGE 4.
▼ VERS ETAGE 2.

CODE : 11

▼ ACCES ETAGES 0-1-2-4-5. ▲

ETAGE 2



▲ VERS ETAGE 3.
▼ VERS ETAGE 1.

ACCES ETAGES 4. ▲

▼ ACCES ETAGES 0-1-3-4-5. ▲

ETAGE 1



▲ VERS ETAGE 2.

CODE : 14

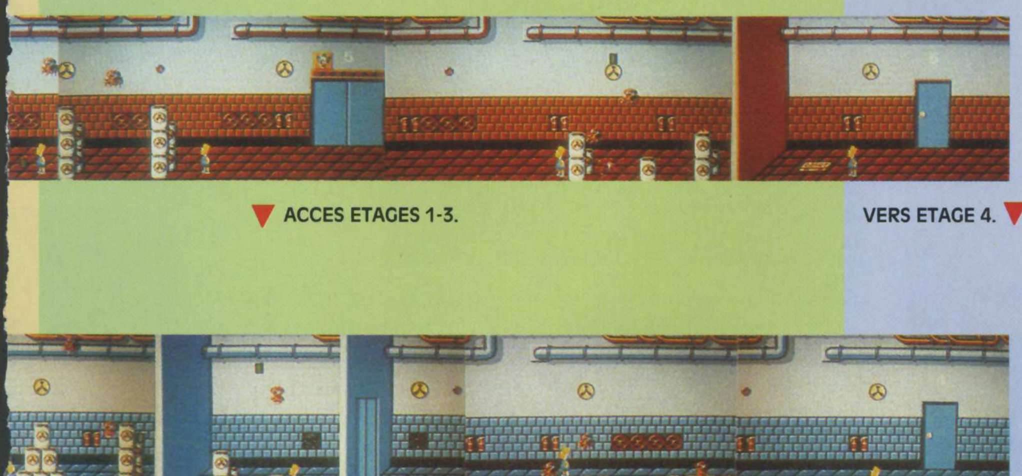
ACCES ETAGES 0-2-3-4-5. ▲

 En 92, je promets de ne pas envoyer de l'air à 50° au mois d'août (le conditionnement d'air).



Ascenseur qui ne dessert que les étages pairs.

Escalier droit, même chose que pour l'escalier gauche.

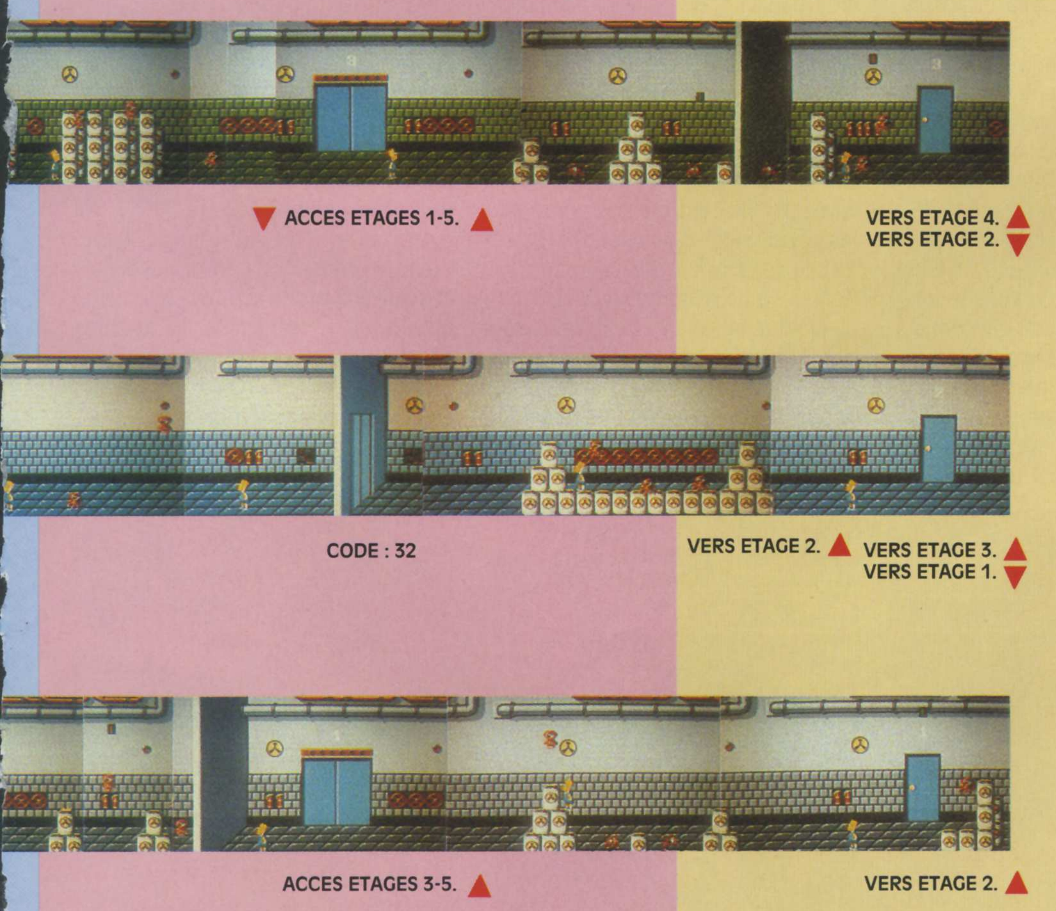


▼ ACCES ETAGES 1-3.

VERS ETAGE 4. ▼

CODE : 41

VERS ETAGE 5. ▲
VERS ETAGE 3. ▼



▼ ACCES ETAGES 1-5. ▲

VERS ETAGE 4. ▲
VERS ETAGE 2. ▼

CODE : 32

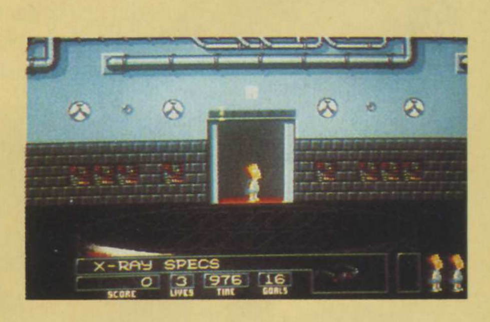
VERS ETAGE 2. ▲

VERS ETAGE 3. ▲
VERS ETAGE 1. ▼

ACCES ETAGES 3-5. ▲

VERS ETAGE 2. ▲





C'est ici que vous devez ramener les 16 éléments radioactifs qui traînent partout dans les cinq étages. Cette salle se trouve à l'étage inférieur de l'ascenseur principal. à tous les étages, et notamment à la salle où l'on doit réunir tous les éléments radioactifs.

Dossier réalisé par THE SEB, et mis en page par THE LINOS, qui en profitent pour revendre le matériel qu'ils ont utilisé pour mener à bien cette mission: une perruque jaune aux cheveux dressés, des lunettes de soleils, deux skates-boards, des chiens morts, un couple de vieux, un bon tas d'extra-terrestres verts, des cafards morts de nos mémoires enfouies et des nains jongleurs. Ecrivez au journal pour demander un catalogue détaillé, avec les prix et les durées de garanties.

RUBICON

Le syndrome Tchernobyl a encore frappé et c'est une véritable ménagerie de monstres en mutation que Thalamus a créée dans ce beat & shoot-them-up.



Un passage ardu, avec ces langues de flammes, qui cherchent à vous griller tout cru! Si vous restez relax, si la chaleur ne vous effraie pas, vous passerez sans trop de problèmes.



Face à l'hydre bicéphale, vous devez simultanément sauter pour éviter les boules de feu que crachent les 2 têtes de dragon, et tirer sur l'hydre. Seules les balles qui touchent les têtes ont un effet sur l'hydre.

On les avait pourtant bien prévenus: on ne joue pas avec les surgénérateurs nucléaires. C'est à croire que les Russes ne comprennent pas le français! Toujours est-il qu'une bonne partie de l'Europe se trouve maintenant dans le caca, si je puis m'exprimer ainsi. Nous sommes en 2011 et une centrale nucléaire soviétique, située sur l'île de Koala (on se demande après, pourquoi il y a des accidents sur cette île: ils pioncent tous!), nous fait un coup de calcaire à la Tchernobyl. Résultat: désastres en pagaille, mutations terrifiantes chez les animaux, etc... Il faut savoir qu'au niveau atomique, le surgénérateur est une hérésie qui permet aux scientifiques et industriels de réaliser un rêve en matière d'énergie: c'est un peu "quand y en a plus, y en a encore!". Les réactions en chaîne au niveau des atomes sont telles qu'en partant d'un peu d'uranium, il s'enrichit tout seul, tout s'emballe et on obtient toujours plus d'énergie jusqu'au point limite. Le problème est de contrôler ces réactions, ce que savent faire les scientifiques. Mais comme tout ne tourne pas toujours rond, dans notre bas monde, personne n'est à l'abri d'un accident nucléaire. Il est alors impossible de stopper un désastre à retardement et qui s'étend toujours plus. Il faut attendre que l'uranium se décompose au cours du temps (ça prend des centaines d'années), c'est gai! Dans notre jeu, l'Union Soviétique, la Finlande ainsi qu'une bonne partie de l'Europe sont évacuées séance tenante, ça calme! Une équipe de choc est envoyée sur place afin de désamorcer un important stock d'armement proche du lieu de l'accident. Mais l'équipe revient très amoindrie, puisqu'il ne reste plus qu'un survivant. Ce dernier déclare: "les créatures rencontrées sont méconnaissables mais semblent douées d'une intelligence certaine..." et je vous promets qu'il n'avait pas bu! Bon, comme il y a toujours des bonnes poires dans la vie, vous allez jouer ce rôle. Je vous préviens, le fruit est bien mûr! Vous n'auriez jamais dû être le meilleur Ranger du monde. Vous atterrissez sur un endroit qui n'a plus rien à voir avec notre bonne vieille Terre: une autre planète... Vous pouvez utiliser 7 armes différentes (accessibles par les touches de fonction) qu'il faudra récolter tout au long de la mission suicide. Vous guidez un soldat, au look patibulaire, bien musclé comme il faut, qui va traverser 7 niveaux de zones radioactives, peuplées de monstres shootés à l'atome! Il faut tirer des pruneaux dans tous les sens et avancer dans un scrolling horizontal. Un jeu de castagne et de tir, qui fleure bon la sueur et la poudre. Il aurait pu aussi sentir l'atome mais, l'atome, ça ne sent rien du tout...



Nos amis les bêtes vous présentent la ménagerie préhistorique. Je me suis défait, facilement, du tricératops (pour les cancres en bio et en histoire-géo, c'est le gros rhinocéros-garou avec la corne sur le museau). Mais, en ce qui concerne le ptérodactyle (le machin sans plume mais qui vole quand même!), ça n'a pas été du gâteau... On s'en sort quand même car on est un testeur et joueur emmérite!

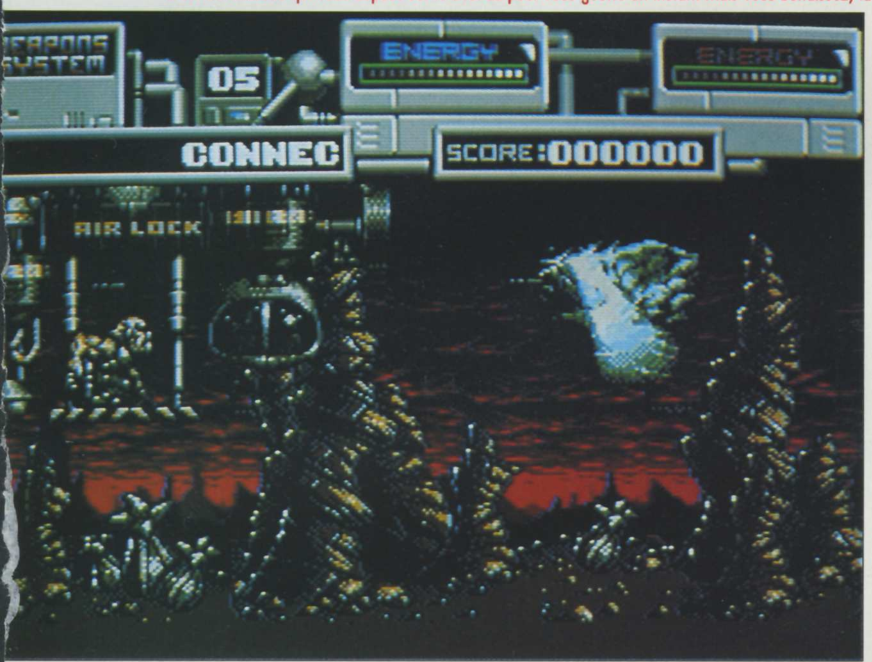


Le boss de fin du niveau 5, Bug Eye, est particulièrement hideux!



Vous voici face au boss du premier niveau, Butt Dragon. Remarquez l'arme sélectionnée (en haut, à gauche): il s'agit du seeker, le lance-roquettes à têtes chercheuses que vous avez récupéré un peu avant.

C'est un vaisseau qui vous dépose sur le site. La peur vous guette un instant mais vous bondissez, la hargne au ventre, prêt à bouffer du monstre!





testé sur AMIGA par O. Prezeau

Voici un jeu qui n'apporte rien d'original, sur Amiga, mais qui apporte tout ce que les afficionados de l'arcade attendent, eux. Le parcours en vue de profil avec scrolling horizontal est devenu monnaie courante sur micro. A mi-chemin entre le shoot-them-up et le beat-them-up, ce genre de jeu hyper violent (dans un cadre souvent bien violent aussi) fait recette. Encore faut-il qu'il soit bien réalisé, ce qui est le cas ici. Les 2 scrollings différentiels sont bien chiadés, les 32 couleurs tiennent la route et la sempiternelle fluidité du scrolling est bonne. Je trouve, personnellement, l'action un peu répétitive; comme dirait l'autre, chacun mes goûts, hein! Ce qui compte, c'est justement que l'action soit au rendez-vous et c'est, une fois de plus, le cas ici. Il n'y a pas beaucoup de répit dans cette quête et les 7 niveaux sont bien fournis en sprites ennemis et en longueur, c'est le moins que l'on puisse dire. L'atmosphère de dégénérescence est bien rendue avec de somptueux graphismes. Un bon jeu de baston qui ravira les fanas.





Entrez dans l'enfer vivant d'Amnios avec Psygnosis.

Mine de rien, dans l'espace, il s'en passe des drôles de choses, et cela à votre insu le plus total. Mais ça n'a duré qu'un temps; plus précisément jusqu'au jour où vous vous êtes aperçu, alors que vous couliez des jours paisibles sur votre planète du nom de Terra, qu'au centre de la galaxie, une mafia inter-galactique sévissait d'une façon on ne peut plus sanguinaire, puisque figurez-vous qu'elle n'hésitait pas et n'hésite toujours pas à s'emparer de l'essence même de la vie: des éléments vitaux tels que lou cerveau, lou ADN ou lou cœur (NDC: private joke!) et sème les semences d'un empire destructeur où le mot vie n'existe pas.



Cette force maléfique se fait appeler Oncabloc et si tous les hommes de bonne volonté de toute la galaxie ne mettent pas fin à ce triste complot, le dessein de ce Oncabloc verra certainement le jour à plus ou moins long terme... Et c'est là que vous intervenez (tintinrintintin!). Oui, vous là, qui me lisez. Je parle de vous, bon sang de bonsoir! Ecoutez-moi un peu, quand je vous parle!

Parce qu'il se trouve que les hommes ne sont pas restés les bras ballants à attendre que les mal intentionnés d'en face viennent leur montrer comment ils anéantissent et asservissent (admirez les subjonctifs présent, les cocos!) (NDC: pardon, où ça?) en un coup de cuillère à café made in Alien, les bonnes gens que vous êtes. Non, mes frères... hein?... Oui, mes sœurs aussi, à la rigueur... Non, mes frères disais-je donc, car, comme disait Nietzsche (copyright T.S.R. , d'après la loi 4012 en vigueur actuellement): "ce qui souffre veut vivre" , et comme vous souffrez atrocement dans votre chair et dans votre âme (surtout dans votre âme d'ailleurs), on a décidé après une réflexion d'environ 1/9 ème de seconde, de la création d'une construction où la symbiose entre la machine et la biologie est quasi totale. Son nom ? Amnios, dans lequel chaque élément est une cellule à part entière qui fait



Vous venez de secourir une pauvre humanoïde sans défense: mettez-la vite en lieu sûr dans un vaisseau-père.



Voici ces fameux Gardes que vous rencontrerez après avoir blasté un bon nombre de cœurs, cerveaux et autres choses ô combien ragoûtantes. Tournez autour et tirez-leur dessus à plusieurs reprises.

tests

Bravo! Vous venez de compléter une mission. Dans cet écran, vous pouvez voir, entre autres indicateurs, le nombre d'humanoïdes secourus.

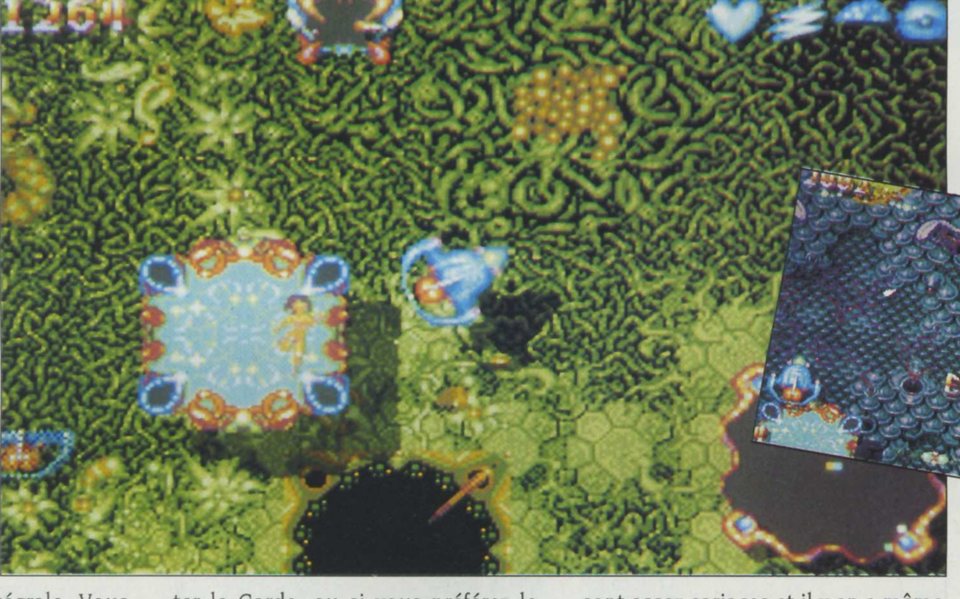


Au niveau 3, vous pouvez admirer l'ombre très bien rendue de cette femme (j'en ai marre d'écrire humanoïde à chaque fois).



Le cerveau est un organe essentiel dans la vie d'un être vivant, alors n'hésitez pas à lui tirer dessus pour rendre ces Aliens un peu plus bêtes qu'ils ne sont.

C'est le Vaisseau-père auquel vous devrez confier toutes les formes de vie que vous aurez ramassées.



partie d'une globalité cellulaire qui regroupe les meilleurs, les plus courageux, les plus intelligents; en un mot comme en cent, les plus mieux de l'univers dans son entière totalité intégrale. Vous allez donc désormais partir à la chasse de cette racaille avide de sang et de mort, en pilotant une de ces bactéries hyper-mobiles à bord duquel vous vous ferez un plaisir mais aussi un devoir de détruire toutes les excroissances des différents mondes, que ce soient les cerveaux, les cœurs, les yeux ou bien les parties vivantes en général. Ces dernières devront être extirpées avec tact et amour et envoyées dans ce que l'on appelle le vaisseau-père qui se charge de les acheminer en lieu sûr. Mais ce n'est pas tout, car dans les trois types de planètes (écailles: 4 mondes ; feuillage : 3 mondes ; épiderme : 3 mondes) , vous aurez également le loisir de sauver de belles humanoïdes retenues prisonnières par ces rustres. Il faudra en recueillir un certain nombre ou bien détruire le pourcentage requis d'ennemis pour pouvoir enfin affronter le Garde, ou si vous préférez le monstre de fin de niveau. Bien sûr, vous pourrez vous faire créer des armes par le vaisseau-père, en allant lui rendre une petite visite amicale, ou alors, en allant dénicher de l'ADN, qui suivant sa couleur, vous donnera l'occasion de faire créer par votre vaisseau-père une arme différente, de la bombe rapide à l'invulnérabilité. Les ennemis sont assez coriaces et il y en a même qui sont indestructibles! Vous saurez ce que vous avez détruit et ce qu'il vous reste à détruire grâce à des symboles placés en haut, à droite de votre écran. De même que vous saurez où vous vous trouvez et ce que vous allez rencontrer, grâce à un scanner situé en bas, à droite de l'écran, et qui est bien entendu très pratique.

Eye Socker (déglobeur en français): c'est le nom de votre arme qui vient de vous livrer tout chaud votre Vaisseau-père. Utilisez-le à bon escient !

testé sur AMIGA par TRAZOM

Amnios est graphiquement assez bien réussi avec de très belles couleurs partout qui changent en fonction des niveaux et du Boss que l'on rencontre. Mais même si les sons ne sont pas à la hauteur d'un Amiga, il faut bien dire que ce qui prime avant tout sur un shoot'em up, c'est la maniabilité, et là, je dois dire que c'est très bon: le scrolling multi-directionnel n'accroche jamais et on prend un réel plaisir à jouer. D'autant plus qu'un système de passwords vous permet de recommencer à l'endroit où vous avez perdu. Mais il ne faut pas manquer de signaler également que l'intérêt du jeu en lui-même ne se limite pas à un massacre caractérisé: il vous faut en effet avoir une bonne vista pour repérer les différents objets et personnes à sauver. Un bon jeu de tir, donc.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**12**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**15**

88%

Disponible sur AMIGA.

KID GLOVES II

C'est fou ce que peut cacher Millennium dans une paire de gants!



Voici que Kid se balade, lors de sa deuxième étape, sous les eaux. On n'y fait pas que de bonnes rencontres, sous les eaux! Ne croyez pas Cousteau lorsqu'il vous dit qu'en bas la vie est belle!

Les gants magiques de Kid refont des leurs! Alors que Kid les avait soigneusement rangés dans un petit placard bien propre, ils ont soudainement rouvert un passage vers les mondes magiques. En effet, ces gants sont en fait des portails de passage interdimensionnel. En d'autres termes, les ennuis commencent pour Kid. Ces mondes sont sous le joug d'un cruel et malfaisant sorcier du nom Wievallard; nom qui, chez les Kikuyus, peuple du Kenya, signifierait sorcier-hyper-puissant-dont-il-faut-se-méfier-beaucoup-beaucoup. C'est vous dire si Kid est mal parti! Dès que ce sorcier vit la petite amie de Kid, il ne put se retenir et l'enleva aussitôt, car, il y a deux choses au monde qui font craquer le sorcier, la petite amie de Kid, et le flan aux œufs. Manque de chance, la petite amie arriva avant le flan. Voici donc Kid obligé de parcourir les six mondes magiques, chacun d'eux étant peuplé d'immondes et repoussantes créatures, dans le seul but d'atteindre la forteresse du sorcier et de délivrer la jeune fille prisonnière. Avant d'arriver à l'ultime rencontre, Kid pourra ramasser des fruits, des armes, dont la fameuse Excalibur et nombre d'objets aussi utiles qu'amusants à utiliser comme ces ballons gonflés à l'hélium vous permettant de franchir des endroits plutôt périlleux. Sur la route, vous pourrez, si Kid a ramassé assez d'argent, jouer à des jeux tels que des shoot them up ou encore des jackpots. Il faut savoir se détendre quelquefois! En jouant à Kid Gloves II for instance!



Vous voici dans un shoot them up! Pour vous détendre, des machines d'arcade ont été placées au milieu de tous ces monstres. Il paraît que les monstres aiment beaucoup... Agah! Drôle jeu!

Et hop! Voilà Kid qui se balade au bout d'un ballon! Bien pratique pour gagner du temps. Bien sûr, il faut faire attention aux stalactites car il est scientifiquement prouvé que ballons et aiguilles ne font pas bon ménage ensemble.



Voici le boss du premier niveau. Soyez persévérant et ne le laissez pas avancer sur vous et, si vous évitez les stalactites qui tombent, vous devriez vous en sortir sans trop de peine.



testé sur AMIGA par T.S.R.

Kid Gloves II fait partie de ces jeux pour lesquels je ne peux pas m'empêcher de craquer. Dans la tradition la plus pure des jeux de plates-formes/action, Kid Gloves II bénéficie de nombreux atouts. Tout d'abord il foisonne de bonus en tout genre, ce qui est particulièrement agréable. On ne retrouve pas les sempiternels bonus qui, toujours identiques, font bailler à s'en décrocher la mâchoire mais, au contraire, plus de vingt bonus différents sont à découvrir au fil de l'aventure. La variété ne s'arrête heureusement pas là! Les monstres sont eux aussi très nombreux et chacune des six étapes (composée de quatre parties) comporte sa propre musique. A cet aspect de quantité, suit aussi celui de la qualité puisque graphismes et musiques, même si l'on peut les trouver un peu enfantins, n'en sont pas moins de fort bonne facture. Pour couronner le tout, l'animation est plus que satisfaisante, pour ne pas dire bonne, ce qui permet à Kid de bouger avec rapidité, chose indispensable puisqu'à chaque étape le temps est limité. Bref, bon sur tous les points.

GRAPHISME	15	SON	17	88%
ANIMATION	15	MANIABILITE	17	

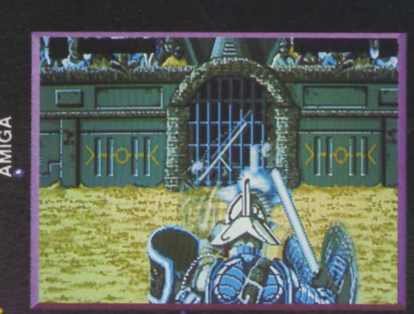
Disponible sur AMIGA.

tests

 En l'an de grâce 92, je promet du bon du cœur, comme bien on le sait, d'écrire sans délayer, pour ce qu'il est constant que céans, on est tant raffolé de mon œuvre que dès la pique du jour, les couloirs résonnent d'un écho dont l'étrange parladure est inspirée d'ycelle (Robert Merle).


PC VGA

• Un biogame avec plus de 200 personnages autonomes.

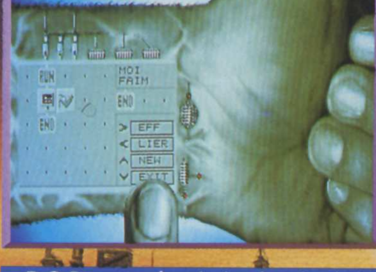

AMIGA

BAT II



The Latest Creation From COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling Role Playing Adventure



PC VGA

• B.O.B. seconde génération équipé d'un compilateur parallèle.


ATARI ST

• Un système planétaire complet modélisé en 3D.



PC VGA

• Et en plus 3 jeux d'arcade...



PC VGA

• Une nouvelle forme architecturale: le "High Tech Paradox".

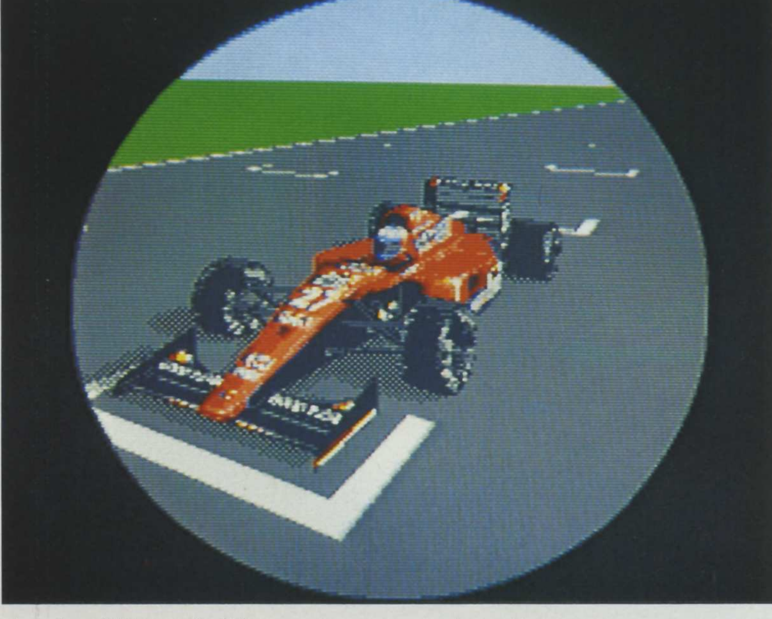
UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE
8-10 Rue de Valmy 93100 MONTREUIL - tél : 48-57-65-52

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente sur ST et AMIGA (PC en Janvier)

3615 UBI

WARM-UP

Grâce à Genias la pôle position vous attend, vite ne laissez pas passer votre chance !



Ah! Si les images pouvaient bouger, vous pourriez admirer le superbe effet de rotation de la Ferrari d'Alain Prost !!

Les jeux de Formule 1 sont de plus en plus légion sur nos différentes bécanes, que ce soit sur micro avec le désormais mythique Vroom, ou bien sur console, avec la sortie notamment de F1 Grand Prix sur Megadrive, ou de F1 CIRCUS sur NEC. Mais l'ordinateur ludique a désormais une autre simulation, tout à fait dans le même style que ces dernières sur console, à savoir que la piste est vue de dessus...

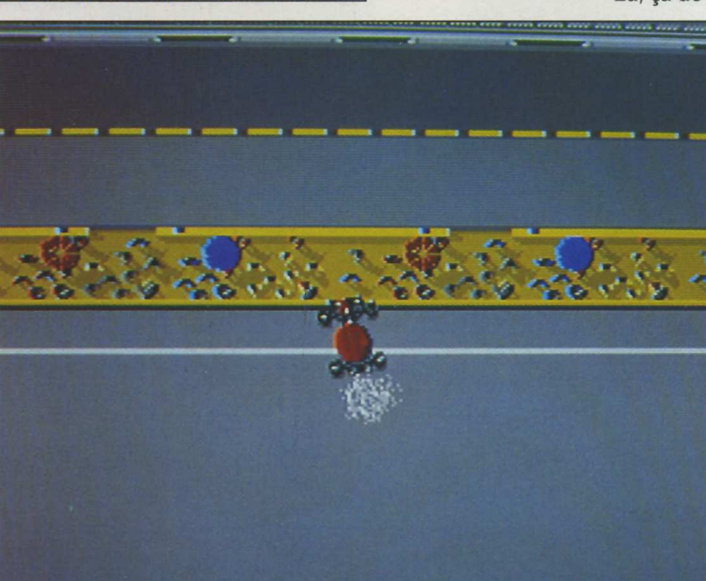


Peu après le départ, ce sont les embouteillages qui commencent: à vous de trouver la sortie, mais ça ne sera pas facile !

Mais, pour commencer, je vais vous parler de la présentation qui est tout simplement démente! Car voir une Ferrari aussi bien dessinée à l'écran, c'est déjà très rare, mais lorsqu'on nous propose une superbe rotation de celle-ci, alors là, on craque littéralement.... C'est tellement bien fait que la première fois que je l'ai vue, j'ai cru que le moniteur était branché sur une Super Famicom, c'est pour vous dire! Tout cela pour vous annoncer que les graphismes de présentation des différents bolides que vous pourrez choisir (8 en tout) sont les reproductions exactes des F1 qui viennent de clôturer la saison passée (1991). Et, une fois n'est pas coutume, même les noms des pilotes sont les vrais! Vous pourrez d'ailleurs choisir de mettre votre propre nom sur n'importe quel véhicule, vous aurez alors l'occasion, l'espace d'un moment, de piloter pour les plus grandes écuries. C'est-y pas beau, ça ! ?

Le programme vous laisse d'ailleurs le choix de disputer une saison entière, un seul Grand Prix, ou bien alors de rouler en mode Practice, ce que je vous conseille de faire car la prise en main, au début du moins, n'est vraiment pas des plus aisées. Surtout si vous choisissez de vous faufiler dans l'étroit fuselage d'une monoplace qui n'aurait pas de boîte de vitesse automatique, comme la Mc Laren par exemple.

Là, ça devient vraiment très difficile, mais les futurs Senna que vous êtes tous (n'en doutons pas) auront à cœur de prouver qu'ils n'ont pas besoin d'artifice pour gagner. De plus, agrémenté de superbes musiques et de sons digitalisés très réalistes, ce soft a tout pour devenir un futur hit !



L'explosion du moteur: voilà ce qui vous attend si vous cotoyez trop de fois les bas-côtés, et que vous n'alliez pas au stand faire réparer...

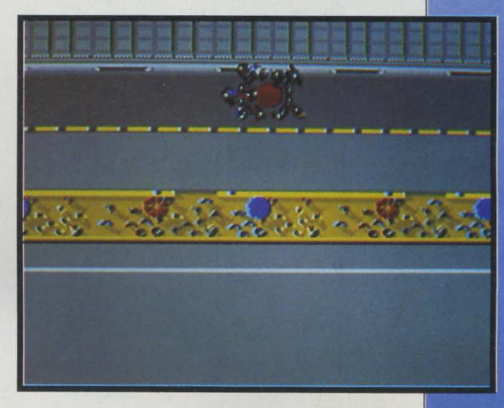


SELECT CAR
SPEED 335
ACCELERATION 310
STRENGTH 520
AERODYNAMICS 400
GEAR MANUAL
DRIVER SENNA
McLAREN HONDA

Le choix de votre F1 peut s'avérer déterminant, alors observez bien les caractéristiques de chacune d'elle, sans pour autant oublier d'admirer les superbes graphismes proposés.

C'est la victoire pour vous ! Seuls les braves auront droit à la reconnaissance universelle. Alors, si ça peut vous motiver...





Dans les stands, c'est la course contre la montre: il vous faudra réagir vite car les autres concurrents ne chôment pas !

testé sur* AMIGA *par Trazom

Pour ce qui est de la rapidité de scrolling, c'est vraiment du très bon, sans pour autant égaler celle de F1 GP ou CIRCUS, sur consoles Sega et NEC, quoique... Autrement, au niveau de l'écran, c'est très pratique puisque tout ce vous devez savoir est affiché, à savoir le niveau d'usure de vos pneus, de votre moteur... Mais rassurez-vous, il vous sera possible d'aller faire un tour au stand pour remettre tout ça en état, et en plus vous pourrez également modifier le type de pneus, de suspension, d'ailerons, etc... Bref, c'est superbe et le fait de choisir votre niveau de difficulté (3 en tout) vous donnera, je suis sûr, l'envie d'écumer les circuits et de devenir champion du monde...

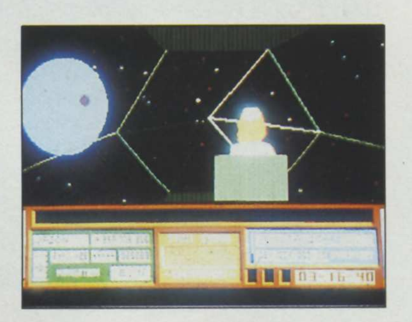
GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**16**



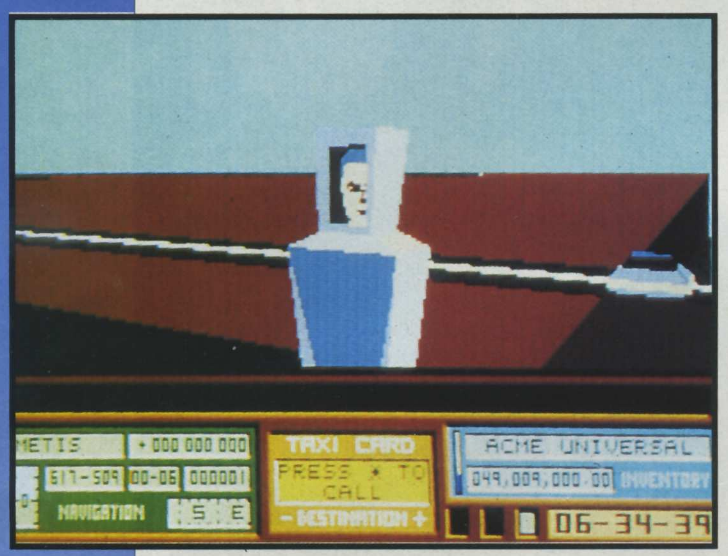
Disponible sur AMIGA.

MERCENARY 3

On croyait notre mercenaire définitivement perdu. Novagen le réveille pour la troisième fois.



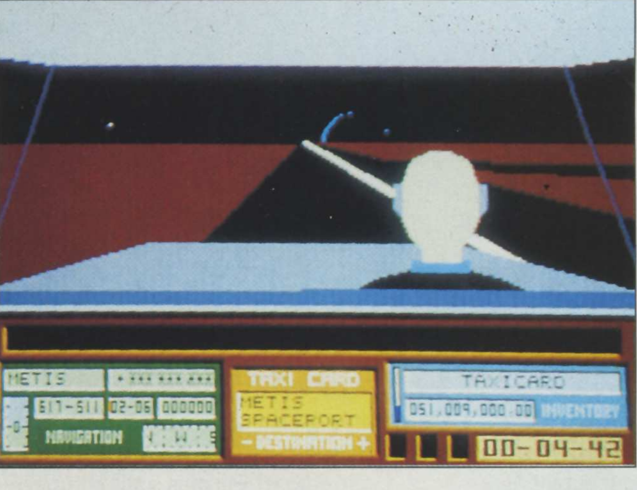
Ah... Mercenary... à chaque fois, ce nom évoque pour moi une boîte verte contenant un logiciel sur C64 ainsi que des tonnes de cartes, sur lesquelles je passais des heures et des heures. C'était en fil de fer à l'époque, mais plutôt rapide et surtout passionnant; quasiment pour la première fois (sur cette machine), il était possible d'explorer un environnement immense et surtout, d'évoluer dans un monde futuriste. Depuis, pas mal de cycles machines se sont passés et le ST, nouveau-né à l'époque (prématuré), pense à prendre sa retraite (prématurément); voilà qu'on se retrouve dans le troisième épisode de la saga. Contrairement au numéro un, où il fallait surtout se sortir de la panade dans laquelle on se retrouvait après s'être crashé, il faut, dans ce troisième épisode... eh bien, tout commence là où l'on vous avait laissé, à savoir en rade. Après un message de votre computer personnel, le computer vous enjoint de prendre un taxi afin d'aller à l'astroport. Vous allez alors monter dans un vaisseau. Une fois arrivé, le jeu commence vraiment. Bien qu'il n'y ait pas de mission particulière à accomplir, vous allez devoir vous présenter aux élections et de là, faire tout votre possible pour ruiner l'ignoble PC Bill. En cours de jeu, vous devrez piloter votre propre vaisseau et surtout vous retrouver dans l'inextricable dédale de mondes et de planètes qu'il est possible de visiter. On aura compris que c'est passionnant.



Les personnages en 3D ont un look étrange, genre esquimaux (ceux qu'on suce à l'entracte, pas Nanouk). Le principal est que vous puissiez communiquer avec eux, ce qui est déjà pas mal.

Les vaisseaux et véhicules divers sont encore ce qu'il y a de plus beau à observer dans ce logiciel.





En dépit d'une certaine "lourdeur" du dessin, trop épuré à mon goût, certains détails sont les bienvenus, tel la balade en taxi qui permet d'apprendre de nombreuses choses: même dans le futur, les chauffeurs sont aussi bavards!

testé sur ST par Moulinex

Ne nous leurrons pas, c'est très moche. Quand le jeu était en fil de fer, on se disait, c'est pas grave, l'intérêt est ailleurs. Là, comme il y a une intention de "faire beau" et que le résultat ne l'est pas, ben le graphisme 3D faces pleines moches ne passe pas très bien. En prime, ça ralentit le jeu, ce qui est relativement énervant. Côté son, pas de miracle non plus. Et en ce qui concerne les commandes, ben c'est pas ça non plus, euh, aussi. Plus grave, les touches indiqués par le mode d'emploi ne correspondent pas. Vous me direz, c'est pas compliqué, les touches qwerty sont en azerty, on a l'habitude. Ben non, c'est pas ça. Simplement, les touches ne correspondent pas, à rien. Bref, reste l'intérêt du jeu, immense.

GRAPHISME	13	SON	10
ANIMATION	14	DIFFICULTE	16

89%

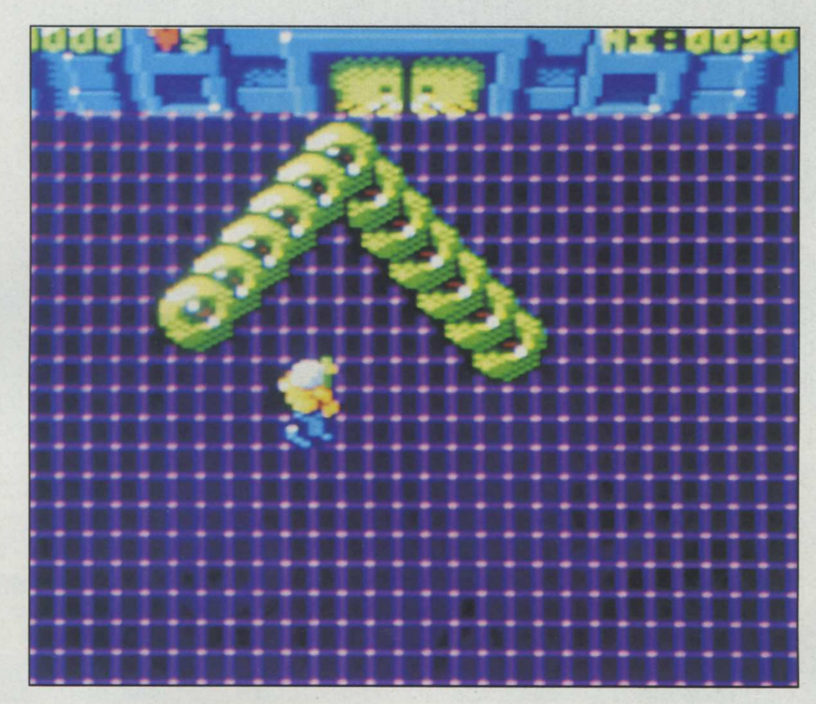
NOTICE VF : 16. Disponible ST.

SMASH TV

La télé baston d'Ocean arrive enfin sur nos écrans d'ordinateur. Kill! Kill !

Tout cela ne me procure plus aucune sensation, je suis las. J'ai tout vu, je sais tout de ce monde, je connais tout de la violence, le goût du sang m'est aussi famillier que mon petit doigt gauche (j'ai perdu le droit au combat). Il y a 10 ans, j'étais un des premiers inscrits aux compétitions Smash TV, ces shows télévisés qui firent péter l'audimat dès la première émission. Le principe est simple, la chaîne de télé promet des sommes fabuleuses, offre des tonnes de cadeaux, des magnétoscopes, des fours micro-ondes, des voitures de sports aux participants, et assure que le téléspectateur aura sa dose de sang et de violence. Ensuite, il suffit de balancer les concurrents dans des arènes, au milieu des centaines de robots massacreurs, armés de battes de baseball, ou de mitraillette, équipés de canons, de tanks, et de toutes sortes de machineries militaires, pour que les foules du monde entier s'animent devant les postes de télévision.

Je suis le seul concurrent jusqu'à maintenant à être sorti vivant des compétitions de Smash TV, je suis riche, mais tout cela ne m'intéresse pas. Régulièrement, je retourne me battre, les spectateurs me connaissent, je suis un peu la mascotte de l'émission, mais je sais que tout le monde rêve qu'un jour, je me fasse écraser par un tank, ou que je me fasse découper en deux morceaux par un rayon laser bien ajusté.





Seulement, personne n'est capable de manier mieux que moi toutes les armes disponibles dans Smash TV. La mitraillette qu'on me fournit au départ, je la connais par cœur, je sais ce qu'elle veut, et elle me le rend bien. Les armes récupérables quand on élimine des ennemis, je les manie toutes avec autant de dextérité: les shurikens, les grenades, les lance-roquettes. De plus, j'arrive toujours à récupérer des pastilles d'énergie qui me redonnent de la vitesse ou de la puissance.

Je connais par cœur les dédales d'arènes qui m'attendent, les quatre sections, avec des catégories d'ennemis différents, chacune étant divisée en plusieurs salles, avec un boss monstreux à la fin de chacune d'entre elles.

Oui, je connais tout cela, et je suis las. Ce soir, je me laisserai abattre, contre l'ennemi ultime, le meneur de jeu lui-même. Et je m'écroulerai au milieu des dollars que j'aurais amassé.

testé sur CPC par Seb

Là, au moins, pas d'équivoque, la couleur de la violence est annoncée dès le départ, elle fait partie intégrante du scénario du jeu. Le soft en lui-même le transmet assez bien, d'ailleurs, on tire sans arrêt, sur tout ce qui bouge. Le jeu se déroulant sur des écrans fixes, pas de scrollings, donc, cela permet au programmeur de se défouler sur le nombre de sprites présents à l'écran, et il est vrai qu'il y en a beaucoup. Et ça va très vite. Ça faisait bien longtemps qu'on n'avait pas eu un jeu rapide sur CPC.

Pour ce qui est des graphismes, au moins, ils sont colorés, les sprites sont même, parfois, plutôt réussis. Mais ce n'est pas le but de ce logiciel, non, vraiment, le seul intérêt, c'est la baston, sans arrêt, on tire, on massacre, s'arrêter une seconde est synonyme de mort immédiate.

En plus, super-bonus-de-la-joie, les sons sont très réussis. Alors, franchement, qu'est-ce qu'on peut reprocher à Smash TV?

Au moins une chose, une très grande difficulté, vous devrez vraiment assurer sur le plan des réflexes et de la rapidité pour espérer en voir la fin.

GRAPHISME	15	SON	15	86%
ANIMATION	16	MANIABILITE	16	

Disponible sur ST, AMIGA et CPC.

GRAEME SOUNESS VECTOR SOCCER

Footeux, Impulse fait dans l'horreur ! Argh !...



Dans la programmation des jeux de football, tout a été tenté ou presque pour essayer de détrôner le mythique Kick Off,. Mais on continue à faire dans le ridicule et compagnie. Bien entendu si je vous dis tout ça, c'est pas pour faire joli. Non, mes frères (et sœurs), c'est pour vous avertir d'un grave danger qui vous menace. Parce que j'ai vraiment l'impression que les "créateurs" de ce jeu de foot ne connaissaient pas Kick Off, tellement leur Vector Soccer fait pâle figure en regard de son aîné. Et encore, c'est un doux euphémisme... Je vous dis en gros ce qui vous attend si par un heureux (...) hasard, vous décidiez de vous faire offrir ce... jeu.

testé sur ST par Trazom

Vous pouvez donc jouer à deux ou seul, mais j'avoue n'avoir pas saisi la différence. Enfin... Si vous jouez seul, il vous sera possible de choisir le niveau de jeu de l'ordinateur. Votre tactique en plaçant vos joueurs selon ce que vous pensez être le meilleur choix en ce qui concerne l'attaque et la défense. Il est également possible de modifier l'affichage des détails des graphismes vectoriels, soit en les supprimant tous ou bien quelques-uns seulement. Le temps de jeu est également géré puisqu'une option vous permet de le paramétrer. Sur le terrain, de nombreuses vues de caméras sont également sélectionnables à l'aide des touches de fonction de votre clavier. Il y en a 7 en tout. La jouabilité est vraiment trop nulle, et l'on se demande constamment qui fait quoi. Pour finir, l'environnement sonore est vraiment trop pauvre pour espérer sauver la face. Non, vraiment, ce "jeu" est trop minable.

GRAPHISME	11	SON	10
ANIMATION	11	MANIABILITE	07

39%

Disponible sur ST.

DAYLIGHT ROBBERY



Les rois de la cambriole d'Electronic Zoo sont des animaux. Des bestioles.

La bande de cambrioleurs la plus minable que nul n'ait jamais rencontré vient de prendre un sacré coup. Trois de ses membres sont en prison: Dennis le chien, Kitty le chat et Morris la taupe. Heureusement, Glipher, le quatrième larron abruti, vient délivrer ses amis, pour qu'ensemble ils fon-cent dévaliser les plus belles maisons de la région. Daylight Robbery est composé de 130 niveaux différents. Il est possible de jouer tout seul, ou à deux ou même à trois, avec deux joysticks et un clavier. Chaque niveau est une énigme à résoudre en temps limité, nos trois amis doivent ramasser des diamants, en sautant sur les plates-formes, et en évitant les ennemis qui traînent (ressorts, réveils, monstres). Certains ennemis stoppent sur place quand vous les touchez, vous perdez ainsi quelques secondes précieuses. Les personnages peuvent se déplacer à gauche, à droite, mais ils peuvent aussi sauter au plafond, et marcher la tête en bas, ce qui permet d'atteindre d'autres diamants et de... marcher la tête en bas... Bonnard. Dans certains niveaux, vous devrez récolter les diamants dans un certain ordre, ceux d'une couleur avant les autres.

testé sur AMIGA par Seb

Daylight Robbery est un jeu anachronique. Il y a quelques années, au début des micros 8 bits, il aurait eu un immense succès, la pauvreté de ses graphismes, le manque d'intérêt de son thème, le peu de difficulté de ses niveaux et son look global et général l'auraient rendu célèbre, et apprécié. Maintenant, avec tous les jeux de qualité qu'on a l'habitude de voir, avec les jeux de réflexion fabuleux qui ont été créés, on ne peut que vomir à gorge déployée sur ce jeu. C'est bien dommage, les trois petites bestioles étaient bien sympatiques, souriantes et mignonnes dans leurs tenues de taulards, mais malheureusement, nous nous sentons obligés de les frapper à grands coups d'enclume dans la gueule, pour leur apprendre à être aussi tristos et minables. Han! Han! Han!

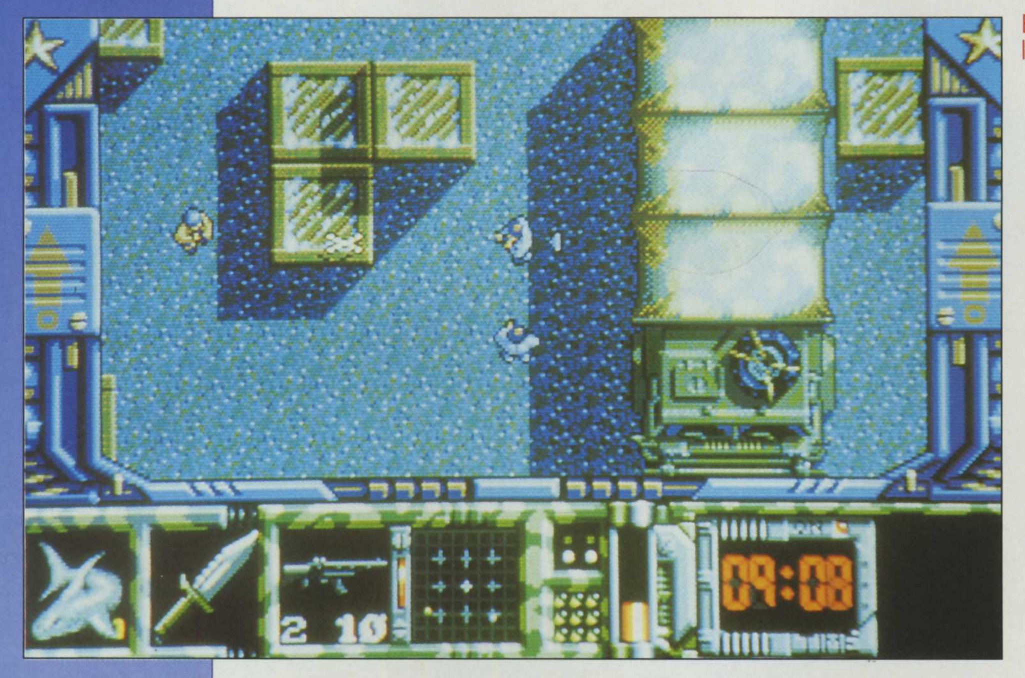
GRAPHISME	7	SON	10
ANIMATION	7	MANIABILITE	14

40%

Disponible sur Amiga.

SPECIAL FORCES

Les marchands de drogues dures et terroristes de tout acabit n'ont qu'à bien se tenir: Microprose attaque.



En mode plein-écran, le graphisme est très fin. Si ce n'était l'odeur de sang, on pourrait le qualifier de mignon.

A première vue, on pourrait croire que Special Forces est un jeu d'action/aventure de plus mais, Microprose oblige, de nombreuses options rendent ces opérations de commando tout à fait passionnantes. Après avoir choisi le niveau de difficulté, puis le terrain sur lequel vous allez évoluer (Tropiques, Arctique, régions tempérées ou encore désert), vous devez sélectionner l'une des quatre missions disponibles par secteur (donc 16 en tout). Ensuite, comme dans les simulations aériennes - on ne se refait pas -, il est possible de prendre connaissance des détails de l'opération et, de là, après avoir engagé quatre mercenaires en fonction de leurs spécialités respectives (par exemple, si c'est une mission de sabotage, engagez un type balaise en explosifs), vous accéderez à l'écran d'armement. Est-il nécessaire de vous dire que, là aussi, il faudra s'équiper du matériel adéquat? Ensuite, une carte des lieux va s'afficher (l'objectif est visible si vous avez choisi le premier niveau de difficulté). Quelques secondes plus tard, voici vos quatre barbouzes à pied d'oeuvre. Bien qu'on soit ici au royaume de l'action, le logiciel fait indéniablement penser à un JdR.

En effet, vous allez devoir diriger vos quatre personnages séparément: le spécialiste de l'électronique sera envoyé vers les radars, l'artificier près des ponts ou baraquements, etc. Amis de la baston, ne vous inquiètez pas, c'est à la main que vous devrez déplacer vos hommes et tirer sur tout ce qui bouge.

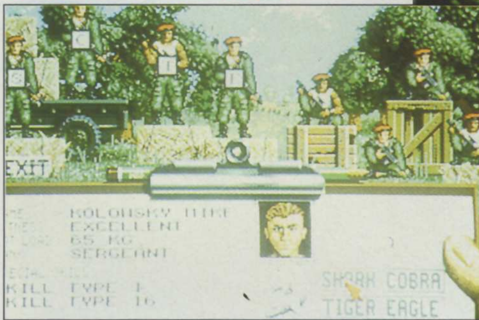
En ce qui concerne la présentation, bravo: l'écran peut être divisé en quatre et les touches de fonction permettent de passer d'un personnage à l'autre. De plus, en mode plein-écran, vous pourrez afficher une mini carte du plus bel effet montrant votre personnage et les éventuels adversaires sous forme de points lumineux. Une carte générale de la zone de combat peut être appelée à tout instant.

Naturellement, plusieurs armes sont utilisables et différents gadgets rajoutent à la véracité du scénario. Bref, voilà un jeu d'action un peu plus complexe qu'habituellement et suffisamment bien dosé pour plaire tant aux maniaques du bouton de tir qu'à ceux qui aiment l'exploration.

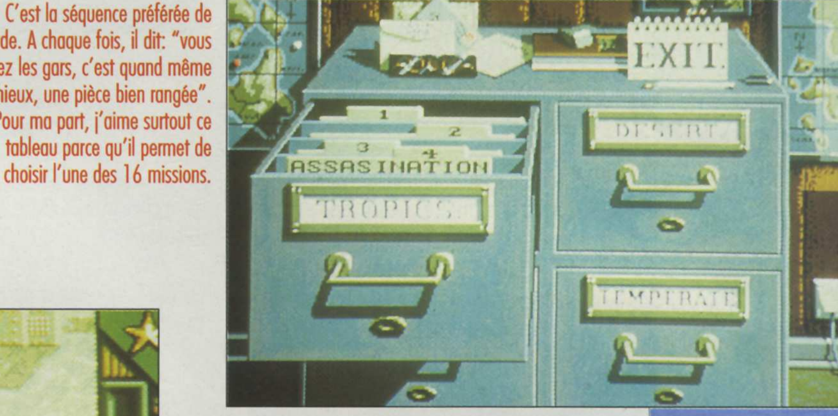
Comme pour une partie de pêche ou un pique-nique, on remplira son sac-à-dos avec le matériel adéquat.

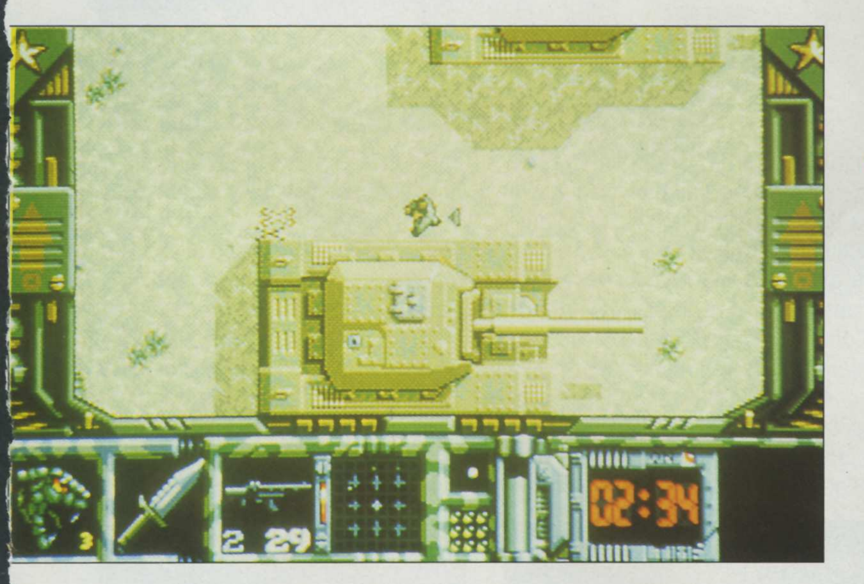
La démo de présentation est superbe et, en cours de jeu, on retrouve le même souci du détail. Quand un spécialiste de la simulation se lance dans l'arcade, on bénéficie des qualités des deux genres.

Si vous devez détruire un pont, n'oubliez pas de prendre au moins un expert en explosifs. Vous pouvez prendre aussi un expert en termites mais ce sera plus long (non je plaisante, il n'y a pas d'expert en termites. Tout du moins dans ce logiciel).



C'est la séquence préférée de Claude. A chaque fois, il dit: "vous voyez les gars, c'est quand même mieux, une pièce bien rangée". Pour ma part, j'aime surtout ce tableau parce qu'il permet de choisir l'une des 16 missions.





Ce mode permet de jeter un œil sur chaque personnage. Là aussi on appréciera la finesse du graphisme.



testé sur ST par Moulinex

Graphiquement, le logiciel est très fin et assez impressionnant, surtout lorsque plusieurs fenêtres de vue sont ouvertes. Hélas, le jeu est parfois un peu lent, notamment lorsque plusieurs adversaires se trouvent à l'écran. De même, l'affichage de la mini-carte ralentit le jeu. Cela dit, rien de bien grave et le jeu est assez riche pour qu'on passe sur ce détail. En revanche, je serais moins coulant avec le son, vraiment trop sommaire pour un jeu de cette qualité. Côté commandes, rien à redire. Globalement, voilà donc du bon boulot.



GRAPHISME	**16**	**DIFFICULTE**	**15**
ANIMATION	**14**	**SON**	**14**

92%

Disponible sur ST

CIVILIZATION

Avec ce nouveau Sid Meier, Microprose propose un jeu fascinant.

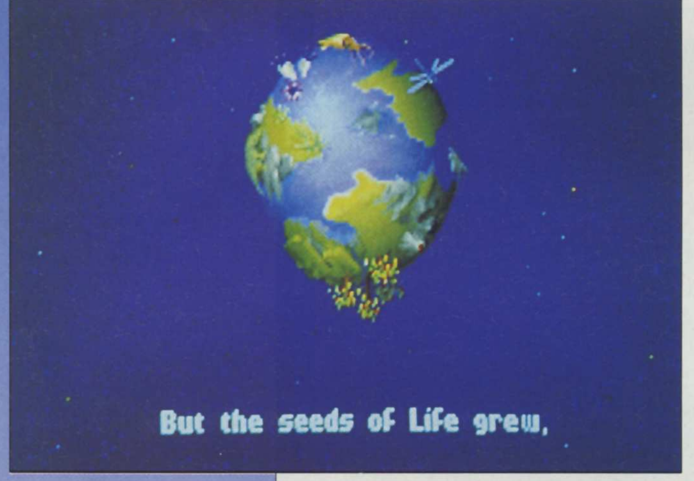
Qui n'a jamais rêvé de devenir maître du monde, hein, tas de petits Napoléons ? Il faut dire que depuis les Sim et autres Populmongopia, ce sport est à la mode. Je puis pourtant affirmer ici que Civilization est le jeu le plus abouti du genre. Certes, il n'est pas novateur dans sa présentation, il ne propose pas des gadgets 3D permettant de voir son monde comme au dessus d'une table, et pourtant, quel plaisir. Comme dans un Sim, on construit sa ville, son monde, on gère les stockes, les taxes, les infrastructures, partant de la hutte bordant une méchante route terreuse pour finir dans un vaisseau spatiale, la période intermédiaire consistant à passer de l'obscurantisme matériel à la décadence technologique comme toute société digne de ce nom (comme le dit ma charcutière, "Science sans conscience n'est que ruine de l'âme".). Comme dans Popumongopia, on explore le terrain, afin d'y trouver des ressources exploitables, on attaque ou englobe pacifiquement les villages des alentours, on se défend, suivant l'époque, contre les envahisseurs barbaresques ou les tribus indigènes. Enfin, et c'est ça le plus qui explique le nom du jeu, on fait avancer sa civilisation en donnant à sa population les moyens spirituels et matériel de découvrir l'écriture, le fer, l'architecture et, plus tard, la démocratie, la technocratie et, qui sait, la guerre en Croatie.

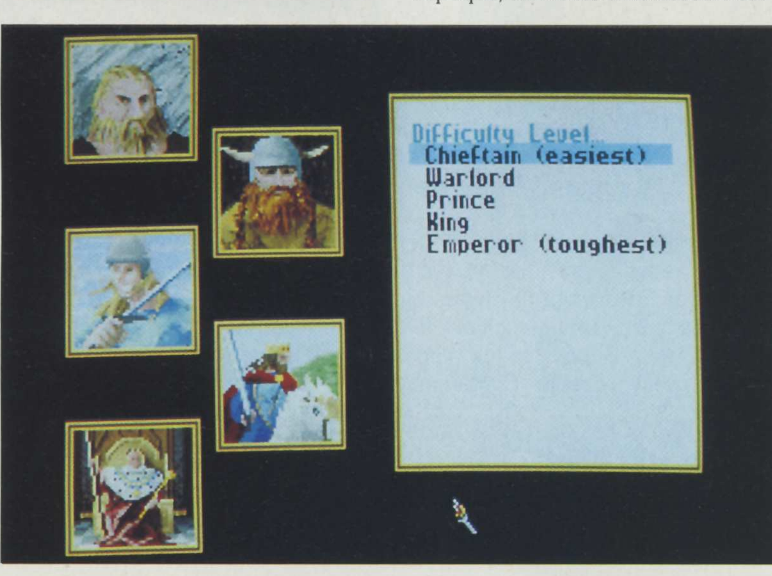
Un proverbe arabe dit que nous ne sommes qu'une virgule dans le livre de la vie; Microprose nous propose d'en être l'octet.

Bonne idée, en tout début de partie, un écran d'aide s'affiche afin de vous familiariser avec les différentes fenêtres. Dommage que les commandes claviers ne soient pas aussi bien expliquées à l'écran.

En cliquant sur la ville, on accède à un écran affichant des informations sur le nombre d'habitants, de garnisons, la quantité de nourriture en stock, etc.

En début de partie, vous pouvez choisir de gérer un monde aléatoire ou bien la Terre telle qu'on la connait.







Si les deux précédentes options ne vous suffisent pas, vous pouvez créer un monde de toutes pièces en choisissant la taille des continents, le climat, le relief et l'âge de la planète. Fastueux.

Ensuite, il s'agit de déterminer le niveau auquel vous désirez commencer le jeu, en choisissant un personnage digne de vous représenter. De ce choix dépendra en grande partie la difficulté de vos futures conquêtes.





Lorsque la découverte est faite, un écran s'affiche afin de vous en faire part. Après quoi un texte informe le joueur de la portée de ladite avancée. A tout instant, il est également possible de se renseigner sur une découverte particulière en utilisant le menu "Civilopedia".

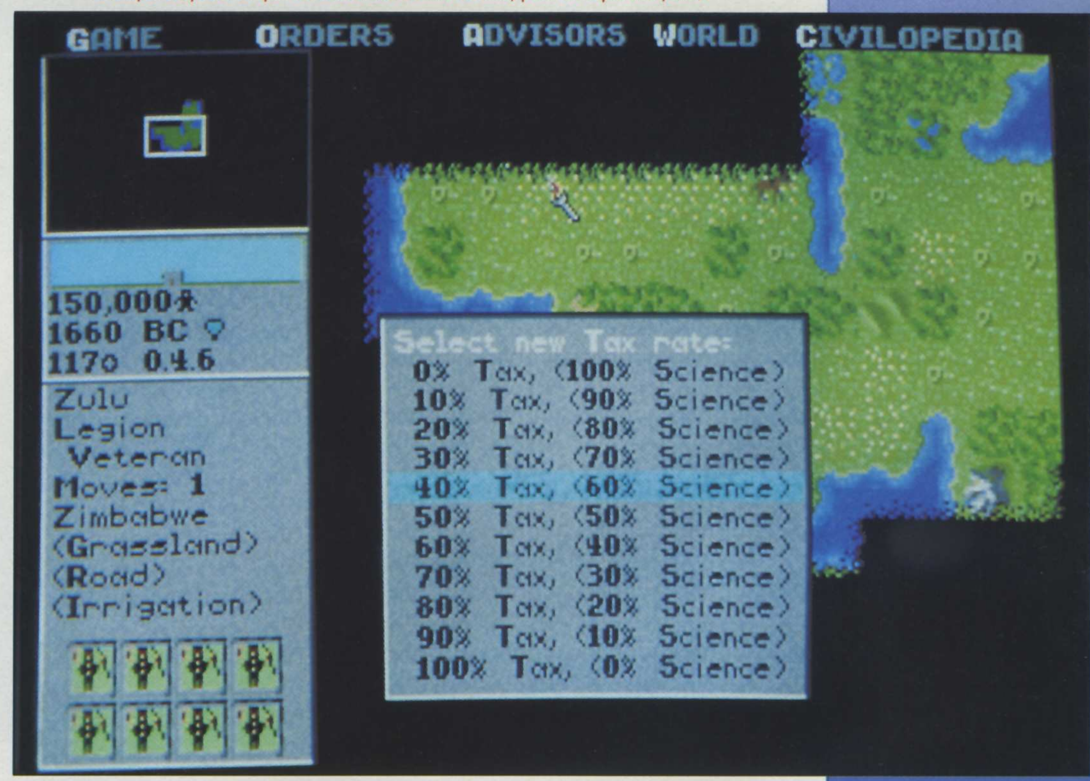


Pendant le jeu, les sages de la ville vont vous proposer de faire avancer le schmurtz en essayant de faire une grande découverte: écriture, travail du fer, maçonnerie, etc.

Quand le peuple, submergé du bonheur d'être dirigé par un aussi merveilleux chef que vous l'êtes — lumière des lumières, joyaux des cieux, Danube de la clairvoyance — décide de le remercier, il propose de reconstruire son palais. Vous pouvez ainsi décider de modifier la route, la façade ou les ailes.



L'écran principal permet de voir son territoire. Celui-ci apparaît au fur et à mesure qu'il est exploré. Bien entendu, la carte scrolle. A noter qu'en mode facile, des écrans d'aide (en vert et pour tous) s'affichent afin d'indiquer au joueur ce qu'il est censé faire (fortifier sa ville, partir en exploration, etc.).



testé sur* PC *par Moulinex

En dépit d'un écran principal un peu aride, proche de Railroad Tycoon, le jeu bénéficie de graphismes agréables, notamment en ce qui concerne les vues de la ville et les écrans intermédiaires. Côté son, c'est en revanche assez décevant. Pour le coup, il eût été judicieux de s'inspirer des "cui-cui" et autres "bling-bling-yea" de Popumonger. Autre petit défaut, les commandes "tycoonesques" sont peu pratiques et l'on regrette le "tout-îcones" de Sim Earth, par exemple. En fait, ces considérations techniques ne sont faite que pour valider la présence de la fiche du même nom, l'intérêt du jeu étant par ailleurs bien au dessus de tout ça. En français clair, ça veut dire: "les amis, tout va bien, Civilization est un jeu qui ne vous décevra pas".

GRAPHISME VGA	**15**	**SON**	**13**
ANIMATION	**15**	**DIFFICULTE**	**18**
NOTICE VO	**16**		

94%

Disponible sur PC.



SUMMER CAMP

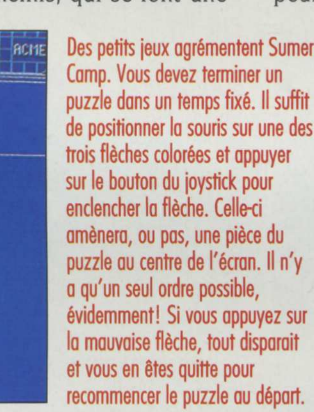
Rebondus en serius pour Thalamus.

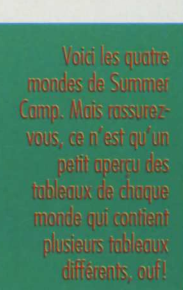
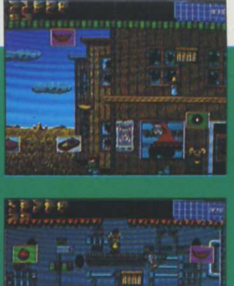
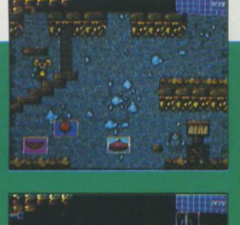
Vous connaissez tous Tom et Jerry? Réponse en chœur de l'auditoir réjoui: ouiiii! Figurez-vous que Thalamus, éditeur bien connu des possesseurs de C64, nous a concocté un jeu mi-réflexion, mi-réflexes dont le héros ressemble à comme deux, voire trois, gouttes d'eau à Jerry. Vous l'aurez compris, vous guidez, dans Summer Camp (camp de vacances d'été), une petite souris qui se retrouve piégée dans un camp pas très catholique. Toutes sortes de personnages bizarroïdes trainent dans le camp et comptent mener la vie dure à notre pauvre rongeur. Tout ça se traduit pour vous par une succession de tableaux, composés de plates-formes variées, qu'il va falloir traverser au péril d'une vie de souris! Le but est simple: il faut, pour chaque tableau, trouver la sortie en évitant de se faire toucher par les ennemis, qui se font une joie de vous harceler par vagues. Chaque tableau possède ses astuces et ses pièges. Votre souris peut sauter (pas très haut) de plate-forme en plate-forme, se servir de tout ce qu'elle peut pour s'élever dans les airs (les ballons de baudruche, par exemple) ou encore grimper aux lianes et aux échelles. Je pourrais, par exemple, vous citer le cas où la souris doit sauter sur des cases spéciales afin de mettre en mouvement des plates-formes lui permettant de s'échapper vers d'autres cieux; je pourrais aussi vous citer balnéaire, hein, for example! Autre particularité du jeu: une multitude de petites cases-bonus sont placées, un peu partout, dans les tableaux. Pour accéder aux dits bonus, la souris doit se placer sous les cases et, d'un petit saut vif et précis, tapez la case. L'effet du bonus est alors immédiat. "Mais en quoi consistent ces cases bonus très très bizarres?" se demandent les lecteurs transis par le doute et la peur de l'inconnu. Eh bien, certaines contiennent des fruits qui rapportent de la santé ou des points, d'autres contiennent des ballons (cf l'effet des ballons plus haut), d'autres contiennent des crochets ou encore des pièges à rats, horreur!, qui vous coûteront une vie. La meilleur case que j'ai rencontré, à ce jour, reste la case strike qui donne un tir à notre souris sportive. Alors là, ça devient plus jouissif et l'on peut tirer sur tout ce qui bouge! Les quatre mondes, composés chacun de nombreux tableaux tous reliés entre eux, sont séparés par des petits jeux de puzzle, sympa!


Visez un peu le nombre de cases-bonus de ce tableau!

Quand une souris se voit confrontée à des PVNI (parapluies volants et non identifiés); délirant ce jeu!




Des petits jeux agrémentent Sumer Camp. Vous devez terminer un puzzle dans un temps fixé. Il suffit de positionner la souris sur une des trois flèches colorées et appuyer sur le bouton du joystick pour enclencher la flèche. Celle-ci amènera, ou pas, une pièce du puzzle au centre de l'écran. Il n'y a qu'un seul ordre possible, évidemment! Si vous appuyez sur la mauvaise flèche, tout disparait et vous en êtes quitte pour recommencer le puzzle au départ.

Voici les quatre mondes de Summer Camp. Mais rassurez-vous, ce n'est qu'un petit aperçu des tableaux de chaque monde qui contient plusieurs tableaux différents, ouf!



Lors de l'aquisition de ce soft, je me suis jeté sur mon Amiga pour jouer à un jeu d'arcade pure à la sauce plates-formes. Attention, soft piégé, que nenni! Ce jeu n'est pas un jeu d'arcade. Que cela ne tienne, ne soyons pas bêtement bornés, il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis! Eh bien, quand on prend la peine de s'intéresser au principe du jeu, on accroche bien. C'est pas le super panard du jeu de réflexion mais il y a quelque chose à tirer de ce Summer Camp. Les couleurs sont bien sympathiques et l'animation perfect! Il faut de la dextérité malgré le côté réflexion, donc on s'amuse. Par contre, la maniabilité de la souris est une petite catastrophe. Peut-être est-ce fait exprès pour que le jeu soit plus dur, je ne sais pas, mais ça rame pour atteindre certaines plates-formes ou, tout simplement, sauter en changeant de place. Autre détail, j'aurais aimé un scrolling pour passer d'un tableau à un autre, merci la foule! Un jeu sympa sans plus.



GRAPHISME	16	SON	-
ANIMATION	15	MANIABILITE	10

65%

Disponible sur AMIGA.

WESTERN FRONT

Western Front est un wargame de SSI. Mais en mieux.

Suite logique de Second Front qui vous a fait découvrir les charmes de la grande Russie, Western Front vous entraîne entre 1944-1945 en europe. Comme le dit la jaquette, voici le wargame que Eisenhower et Rommel (rentré en Europe pour acheter des chaussures en antilope à Bourvil, donc) eussent aimé posséder à l'époque. Le logiciel dispose de cartes recouvrant un territoire allant de Berlin à la Pointe du Raz et de l'Angleterre à l'Italie du Nord. C'est sur ce gigantesque terrain de jeu que vous allez pouvoir donner libre cours à vos dons de stratège et de tacticien. Naturellement, on retrouve les options permettant de gérer les stocks de vivres et de munitions. Du coup, pendant la partie, en plus des ordres directs permettant de se confronter à l'adversaire, vous pourrez intervenir à plus long terme en donnant, par exemple, des ordres de mission aux bombardiers afin de leur faire détruire les principaux endroits où l'adversaire stocke ses vivres, tels Essen, Berlin et Milan. Le jeu, qui fonctionne par tours, sépare les combats en trois catégories, traitées dans l'ordre suivant: Bombardements/Artillerie, Anti-chars et Assaut. A chaque fois, attaque et défense sont traitées l'une après l'autre pour chacune des catégories. Si je vous raconte tout ça au risque de vous embrouiller, c'est "simplement" pour vous faire comprendre que Western Front est plus subtil à jouer que ne le laisserait supposer l'apparente simplicité de la présentation.





testé sur PC par Moulinex

Tout arrive en 92 puisqu'enfin, SSI daigne tirer parti de l'affichage VGA et de la souris. Oh, ne vous attendez pas à voir 256 couleurs (du reste, joue-t-on aux wargames dans ce but?) mais même encore sobre, un affichage plus fin qu'habituellement est agréable. En ce qui concerne la musique, rien à entendre ni à dire. Pas question de transformer ce type de jeux en juke-box mais un vague son, ne serait-ce que pour confirmer les ordres donnés aurait été le bienvenu. Ouf, SSI se fait moins intégriste de jeu en jeu, c'est déjà pas mal.

GRAPHISME VGA	14	SON ADLIB	-	87%
ANIMATION	-	DIFFICULTE	16	
TAILLE	1.5 Mo	Disponible sur PC. NOTICE VO : 13		


NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...
PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment System
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
IBM® AMSTRAD PC®
PC Interface with Games Card
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

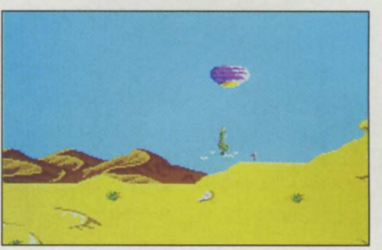
PARAGLIDING

Votre batême de l'air en parapente grace à Loriciel.

Si votre grand rêve est de vous jeter du haut d'une falaise en vous écriant "Youcaïdi! Youcaïda!" pour ensuite, accroché au bout d'un parachute, vous balader un peu partout en pleine nature, vous allez être servi. Amateurs du parapente, voilà qu'arrive Paragliding! Après un décollage qui ne devrait pas poser trop de problèmes, vous voilà parti pour une promenade au gré des vents. Des vents qu'il faudra savoir contrer, éviter et dont il faudra même savoir tirer parti dans des moments aussi délicats que stratégiques. Toute votre habileté sera requise pour éviter les montagnes et collines sur votre chemin. Le seul danger ne viendra pas du seul relief! Mine de rien, vous ne serez pas seul dans les airs et pélicans et deltaplanes risqueront à tout instant de surgir et de vous barrer la route. Pour information, je vous signale qu'une collision qui survient à vingt-cinq mètres au-dessus du sol est généralement suivie d'une chute assez rude. Si vous parvenez à clore les quatre parcours qui vous seront proposés, il vous faudra encore atterrir, et là, on ne rit pas toujours. Mais le simple parcours ne sera pas la seule possibilité de jeu. En effet, vous pourrez aussi choisir la compétition qui consiste à ramasser des ballons dans les airs et à faire du rase-mottes afin de décrocher de petit fanions. Si jouer en solitaire ne vous intéresse pas trop, sachez que vous pourrez convier jusqu'à trois autres copains pour vous accompagner dans cette balade! Au cours de trois épreuves successives, il faudra alors collecter un maximum de points pour gagner. Finies les balades tranquilles!



Décollage! Il suffit de prendre le bon pied d'appel et vous voilà envolé tel l'aigle! Une différence pourtant demeure: lui sait atterrir! Bonjour chez vous!



Un seul moyen pour prendre assez de vitesse ici: les courants ascendants qui courent près des pentes. Bien sûr, il faut s'approcher des parois, ce qui est loin d'être toujours évident.

Avant de vous lancer dans des exploits époustouflants, n'en doutons pas un instant, hum! hum! vous pourrez décider de votre nationalité. Ach! Wunderbar! Ich liebe dich meine freundin! Mi amor! Konnichiwa my friends





Voici l'une des cibles sur laquelle il vous faudra poser le pied. Si jamais vous dérapez au dernier moment, les points seront divisés par deux! Alors tendez les jambes et préparez-vous à toucher de nouveau le plancher des vaches, normandes bien évidemment.

testé sur ST par TSR

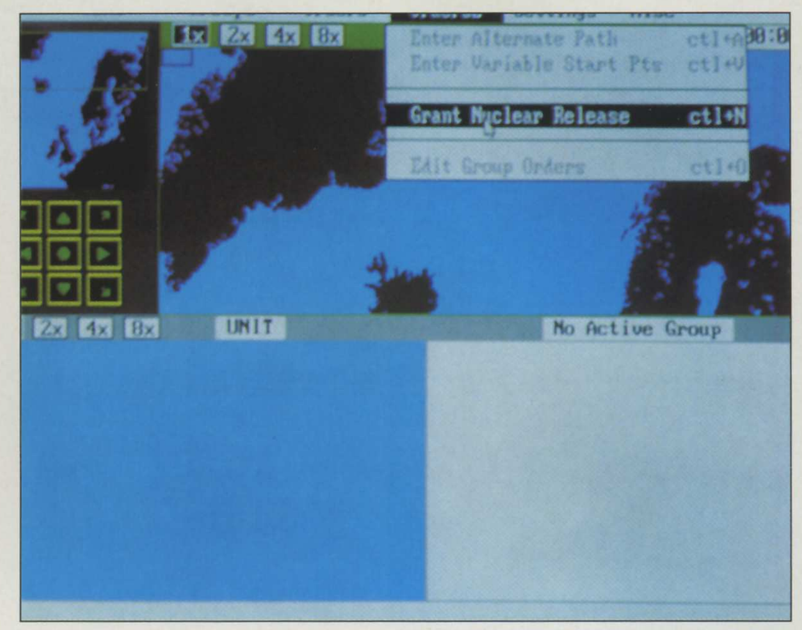
Voilà sans aucun doute un jeu bien original dans le paysage des jeux video. Sortir des chemins battus, appelé parfois shoot them up ou beat them up, est loin d'être toujours évident, et il convient de saluer comme il se doit ceux qui osent faire du nouveau. Premier bon point: une musique réellement excellente. Partiellement présente sur la version ST, elle accompagne toutes les épreuves de A jusqu'à Z pour la version Amiga. L'entendre est un véritable réconfort intellectuel: musique et jeux video ne sont pas incompatibles! Ouf! On commençait à en douter! Second atout, il n'était pas évident de faire du parapente un jeu et pourtant, la chose est faite, preuve d'une abondante imagination. Néanmoins, côté graphismes, on reste un peu sur sa faim et l'on aurait pu s'attendre à quelque chose de plus "extraordinaire". Les décors et les sprites sont sympas, les pages d'écran d'accidents variées et très drôles, mais plus de recherche dans les à-côtés qui composent le jeu aurait été agréable. Ne boudons cependant pas cette création qui, je le répète, a l'incontestable mérite de sortir du commun.

GRAPHISME	12	SON	17	73%
ANIMATION	13	MANIABILITE	15	

Disponible sur PC et ST.

HARPOON BATTLETEST 3 SCENARIO EDITOR

Electronic Arts propose un éditeur de mission et un data disque. Ooo mon batoooooo !

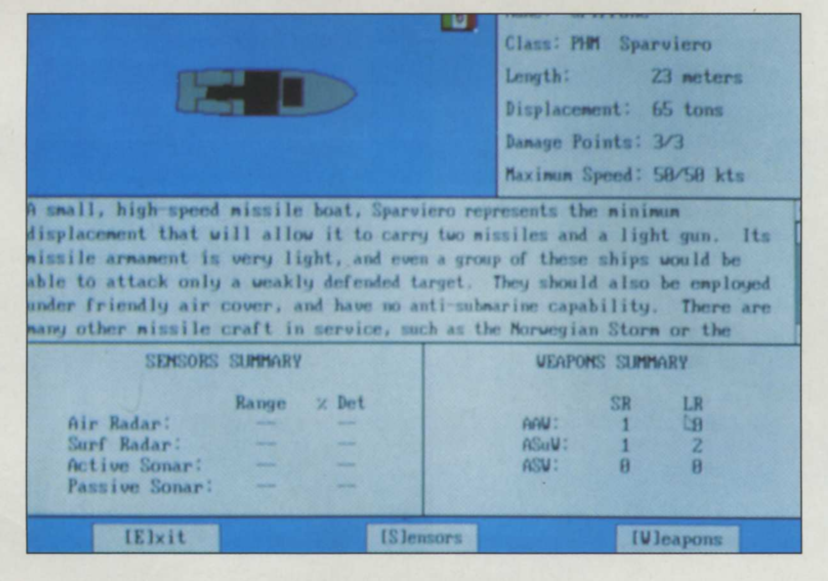


L'écran de l'éditeur de mission donne une impression de déjà-vu.

Dans la série "je ne fais plus de jeu mais des data disques", Electronic Arts propose un éditeur de mission pour Harpoon, célèbre simulation de combats maritimes. Simulations? Mouais, plutôt une gestion de conflits. Cela dit, le jeu est quand même passionnant et même si l'écran principal vous met aux commandes d'un centre de contrôle et non des différents bateaux, on peut passer de nombreuses heures à donner des ordres et voir différents conflits évoluer sur la carte. L'éditeur, donc, permet de mettre au point les trajets des différentes unités (navales, aériennes et sous-marines), alliées ou non, et de gérer l'armement à bord. De plus, certaines conditions (tirs, évolution des combats, etc.) peuvent être paramétrées par l'utilisateur. Afin que tout ceci ne tourne pas au casse-tête, le logiciel est à même d'analyser votre scénario afin d'en trouver les éventuelles erreurs.

Toujours chez le même éditeur, alors que ressort Harpoon dans un nouveau package comprenant le data disque 2 (convois de l'Atlantique-Nord), le data disque 3 sort également.

Il propose 16 missions se passant en Méditerranée et, naturellement, le problème Irakien et Libyen y est traité. A priori, les scénarios partent dans l'idée que ces deux pays ne disposent pas de la bombe atomique, mais si vous possédez l'éditeur, rien ne vous empêche de la rajouter, histoire de rire un bon coup.





testé sur* PC *par Moulinex

Techniquement, c'est toujours Harpoon et ses écrans EGA en 640x400 (ou 320 x 200 si vous manquez de RAM. C'est bête, dans un jeu naval, de manquer de rames), sa gestion de la souris sans histoire, ses sons discrets et son manuel en français.

GRAPHISME EGA	**14**	**SON ADLIB**	**-**
ANIMATION	**-**	**DIFFICULTE**	**16**
TAILLE	**2Mo**		

87%

Disponible sur PC. Notice VF : 13

JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...

Disponible sur PC avec manuel français.
Bientôt disponible sur PC et AG en version française !

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

3615 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois





"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort...Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échapatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"



Caractéristiques :

* graphismes scannés en 256 couleurs
* Ouais, de la musique reggae intéractive, mec !
* Vous pouvez mourir...de rire !
* Mode "facile"



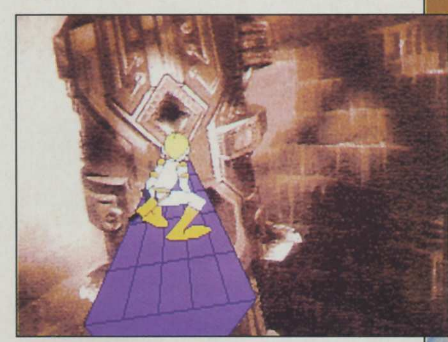


Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

SPACE ACE 2

Coup de théâtre, Borf revient. Ready? soft...

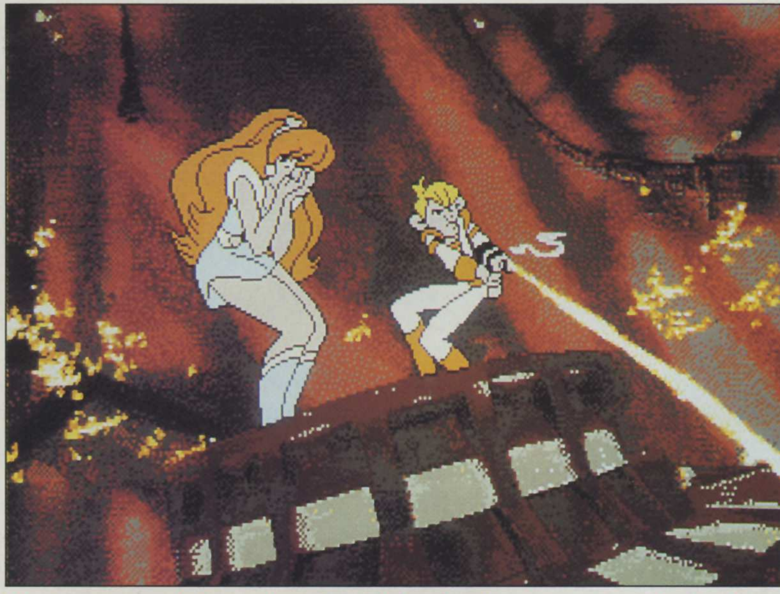
Oh, ce n'est pas que le scénario soit totalement nul mais avouez que les concepteurs de jeux ne se cassent pas trop la nénette. Si l'on devait faire l'historique des jeux dont le premier épisode consiste à tuer un crétin qui — coup de théâtre — renaît de ses cendres au deuxième épisode, Stick et Pad n'y suffiraient pas. Aussi, ne soyez pas surpris d'apprendre que Borf est de retour, bien décidé à se venger des misères qu'on lui a fait dans le passé. Vous allez donc le combattre et surtout (ô surprise!) récupérer votre dulcinée, enlevée par les Goons dans les 6 premières secondes du jeu. Changement notable, la meuf n'a pas le même nom que dans Dragon's Lair...



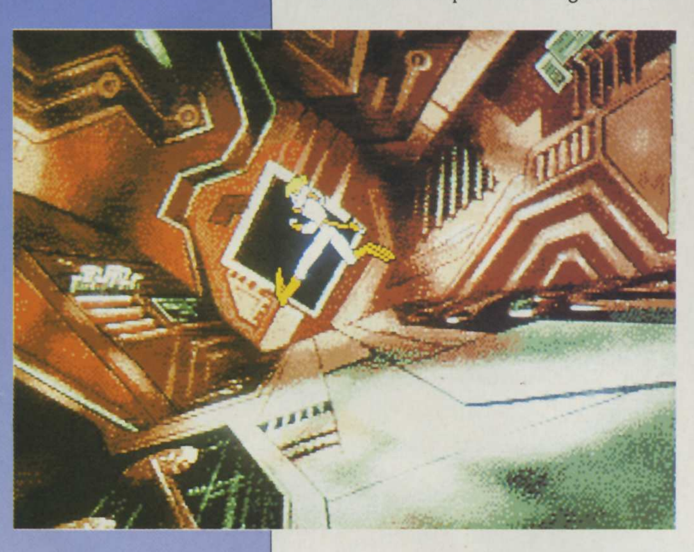
Va s'agir de ne pas traîner dans le secteur mais attention, le test de vos déplacements est extrêmement pointilleux dans cette scène. Avant l'heure c'est pas l'heure, après l'heure c'est trop tard; on fait rien qu'à mourir, quoi.



Pour échapper à certains monstres, il faut transformer Dexter en Space Ace.



Et hop! ça commence sur les chapeaux de roues. Il s'agit de tirer au laser. Heureusement, cette première scène n'est pas temporisée et vous pouvez actionner le bouton "feu" à peu près n'importe quand, plusieurs fois même si ça vous chante.



Ouf! un peu de repos. Certes, ça tire dans tous les coins mais il suffit d'aller à droite, puis devant et encore devant. Cette scène permet d'entendre une voix de robot du plus bel effet.

testé sur  **PC par Moulinex**

C'est comme d'habitude et même si cette version micro bénéficie de séquences animées qu'on ne voyait pas dans la version Laser, l'impression subsiste que Ready Soft exploite son filon, qui consiste à produire des slides shows agrémentés d'une routine de test du port joystick. A part ça, le graphisme est toujours aussi étrange, mélange de marches d'escaliers type Apple II et de superbes dégradés VGA; les séquences animées sont parfois courtes à tel point (moins d'une seconde sur 386 33) que l'on croit se trouver devant un ordinateur affligé d'un bégaiement hors normes; le son digitalisé est digitalisé et, euh, sonore. Les commandes se font au joystick ou au clavier. A noter que l'installation du logiciel "bénéficie" d'un écran moche moche moche et que le centrage du joystick, sur un programme à part, n'est guère mieux loti. Franchement, c'était si difficile de prévoir un menu "Install" qui sauvegarde la configuration, et d'inclure une routine qui centre le joystick lorsqu'on fait "Ctrl j", par exemple? D'autres y arrivent en tout cas.

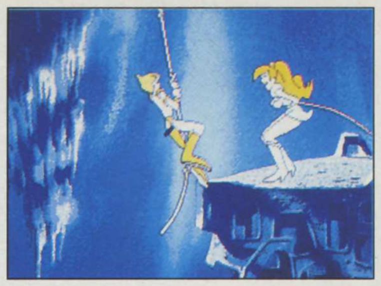
GRAPHISME VGA	15	SON SBLASTER PRO	17
ANIMATION	18	DIFFICULTE	19
TAILLE	4 Mo	NOTICE VF	13

89%

Disponible sur PC.

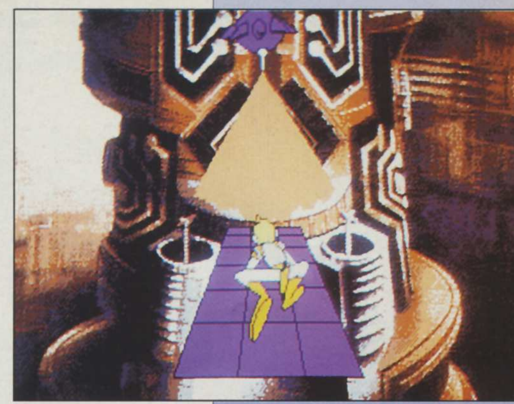
tests



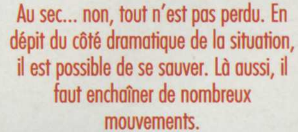




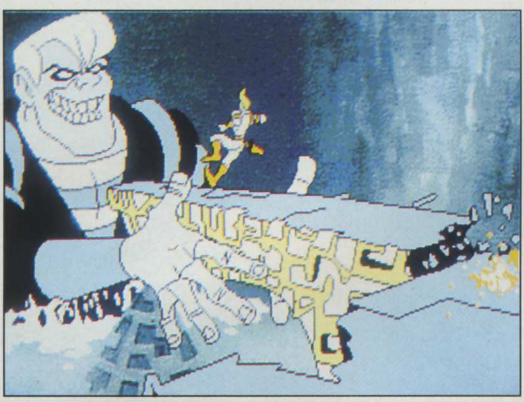
Kimberly se transforme en un vous-même particulièrement désagréable. Allez en bas, tirez puis allez encore en bas.



L'un des deux puits est le bon. Allez, je suis sympa, foncez à droite.



Au sec... non, tout n'est pas perdu. En dépit du côté dramatique de la situation, il est possible de se sauver. Là aussi, il faut enchaîner de nombreux mouvements.



Ici, rien de particulier: debout les crabes, la mer monte!

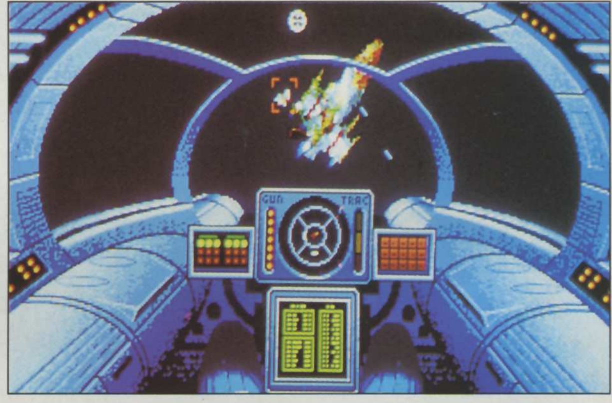


Grande suite pour un grand jeu, la saga d'Origin continue.

SPECIAL OPERATIONS I
WING COMMANDER II



Suite à vos exploits du précédent épisode, une certaine dissension s'est produite dans les rangs adverses et le Commandant forces Kilrathienne s'est fait remonter la cravate par l'Empereur. En revanche, tout va pour le mieux de votre côté et c'est au grade de Colonel que vous allez commencer cette nouvelle série, blanchi de toute accusation. Premier volet d'une série qu'on espère longue, ce data-disc Spécial Opération 1 rajoute 19 missions à Wing Commander II. On dispose toujours de l' option Replay, qui permet de voir de l'exterrieur l'intégralité d'une mission remplie avec succès.Plus original, un programme d'édition permet de modifier les insultes que vous pouvez envoyer à vos adversaires! Pas très utile mais puisqu'il est connu qu'il est plus agréable de donner que de recevoir, une bordée d'injures bien placée vous fera un bien fou (j'ai pour ma part puisé dans le répertoire du capitaine haddock). En ce qui concerne le jeu proprement dit, les missions semblent plus longues et surtout, les ennemis, plus nombreux (neuf appareils dont une Corvette à la première mission) se défendent mieux. Dorénavant, vous devrez vous habituer à combattre deux appareils à la fois. Heureusement, l'état major vous a confié un matériel plus performant: les nouveaux Ferret, plus rapides, sont maintenant équipés de missiles auto-guidés efficaces. Ca ne sera pas du luxe car l'adversaire, lui aussi, dispose de nouveau matériel et dès la première mission, vous rencontrerez des chasseurs invisibles. Côté présentation, on retrouve en grande majorité les mêmes scènes de décollage et d'atterrissage, un peu moins longues qu'auparavant, ce qui devrait ravir les fanas du joystick (les gens plus posées pourront toujours se délecter de la fameuse "storyline"). Bref, pas de grands chamboulements mais indéniablement, ces nouvelles missions vont permettre aux passionnés de se replonger dans ce qu'il est convenu d'appeler un standard.







testé sur PC par Moulinex.

Graphiquement, pas de changements: c'est toujours en VGA 256 couleurs. En revanche, la mémoire tampon semble mieux gérée, aussi les animations sont-elles encore plus rapides avec pour inconvénient une légere pause entre deux séquences n'utilisant pas les mêmes éléments (par exemple, entre le décollage et la vue du cockpit). Côté son, quelques morceaux de musique sont différents et bonne nouvelle, les data-disc contiennent leurs propres fichiers Speechs. Les possesseurs d'une Soundblaster ou compatible de type Thunderboard ou Soundman bénéficieront donc de voix digitalisées. Est-il nécessaire de le rappeler, les commandes, joystick, clavier et surtout souris (2 boutons et double clic gérés) sont toujours aussi agréables. Deux précisions: d'une part, la taille en mega est la place minimum nécessaire (save place). Si vous souhaitez décompacter les fichiers, il vous faudra un peu plus de 4 Mo. D'autre part, la note est en baisse en raison de l'évolution du marché depuis WC2, non parce que cette version est moins bonne.

GRAPHISME VGA	18	DIFFICULTE	17
ANIMATION	19	SON S.B. PRO	14
NOTICE VF	13	TAILLE	2,4 Mo

95%

KILLERBALL

Si vous voulez vraiment de l'action ...
Je vous attends !

MICROIDS

Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples :
SEULE LA VICTOIRE COMPTE.

Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.

Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire...
KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action...

EAGLES 03 PANTHERS 01

EAGLES 01 PANTHERS 00

FULL TIME 35 - 02

EAGLES 00 PANTHERS 01

FUMBLE ...

Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128

MICROÏDS

58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35

L'EMPEREUR NAPOLEON 1

Grand jeu pour un petit homme, Koei propose un wargame à la hauteur...



Ouf! bien que n'étant pas mégalo au point de croire que mes désagréables réflexions passées y sont pour quelque chose, sinon j'aurais mis l'Europe à feu et à sang dès mon plus jeune âge, c'est avec plaisir que j'observe les progrès fait par Koei avec ce logiciel. Comme dit l'autre, "je vois avec plaisir qu'ils ont tenu compte de mes remarques". Il faut dire que ce jeu, particulièrement ambitieux, retrace l'histoire de Napo (particulièrement ambitieux, lui aussi). En début de partie, quatre scénarios sont proposés qui correspondent au grade de celui qui n'est pas encore Caesar, euh, Empereur. Le premier, qui commence en 1796, voit débouler un jeune Commandant. Il faut, pour gagner, tenir le coup devant les Anglais, les Autrichiens, Naples et Venise. C'est fou comme ce type pouvait se faire des ennemis intimes en peu de temps.

Le deuxième challenge – à cette époque, le p'tit tondu est Commandant en Chef – nous entraîne en 1798, toujours contre nos adversaires de prédilection: les Rosb... oups! Les Anglais. Pendant cette période, le background politique est assez oppressant car Paris est préoccupé par la situation en Egypte, où il n'y a pas que du haut des pyramides qu'on contemple l'armée impériale d'un sale œil.

Le troisième scénario, après 1802, nous met dans la peau d'un Napoléon Premier Consul. Comme il n'y a pas d'ennemis, à Dieu ne plaise, le Corse va se faire un plaisir de se fâcher avec toute l'Europe (fatché dé Europe).

Enfin, le quatrième volet nous montre un Empereur au plus haut, enfin, au meilleur de sa forme, prêt, avec l'aide de ses frères Joseph, Lucien, Louis, Jérôme et Averell – ah non, pas Averell – ainsi qu'avec son fils Eugène, placés en Europe comme autant de pièces stratégiques (Espagne, Hollande, Westphalie et Italie), à avaler la Prusse, l'Angleterre, la Russie et la Suède. Moi, je vou'l'dis, le rêve de Napo était de mettre un casque à pointe pour regarder une émission des Monty Python en mangeant du caviar, vautré sur un meuble Ikéa en compagnie d'une grande blonde à l'allure sportive.

Comme dans les autres jeux du même éditeur, vous devrez non seulement progresser militairement, mais aussi tenir compte du contexte politique, social et naturellement météorologique pour espérer vaincre. Il faudra gérer la nouriture et les ressources des pays, une révolution n'étant pas pour arranger vos affaires...

A chaque tour, vous pourrez donner des ordres et recevoir des communications de vos boulevards extérieurs (à Paris, ces boulevards portent les noms des maréchaux d'Empire, tel Mac Donald, d'où je vous parle en ce moment). Bref, voilà un wargame mêlant habilement différents genres, qui permettra aux passionnés de jouer pendant de très nombreuses heures.





testé sur PC par Moulinex

Waow! que de chemin parcouru. Voilà enfin un logiciel Koei qui ne fera presque pas regretter leur achat aux nouveaux possesseurs de PC. Certes, c'est toujours EGA mais le graphisme est agréable et surtout lisible. Mieux encore, la souris est gérée et on bénéficie même de musiques de qualité pour peu qu'on dispose des cartes réglementaires (Soundlib, Adblaster, tout ça). Franchement, si Koei progresse autant au prochain jeu, il se pourrait que de nombreux joueurs condescendent enfin à se mettre au wargame sur micro.

GRAPHISME EGA	15	SON SBLASTER PRO	15
ANIMATION	-	DIFFICULTE	17
NOTICE VF	-	TAILLE	2 Mo

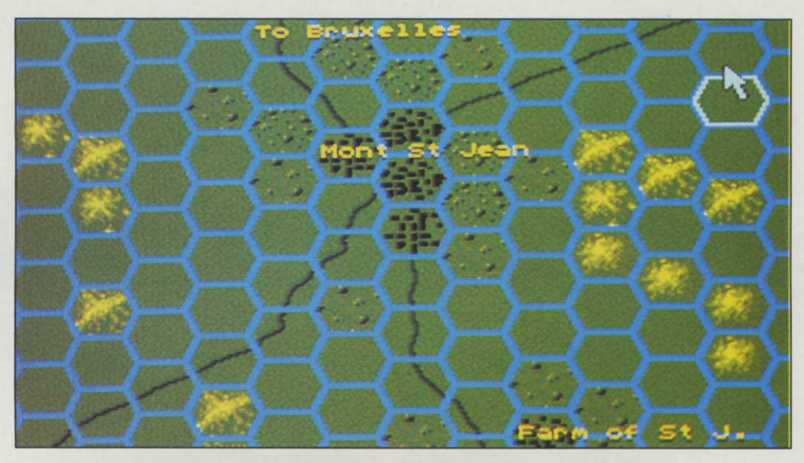
91%

Disponible sur PC.

GREAT NAPOLEONIC BATTLES

Napoléon, wargame: Impressions... de déjà-vu!

Alors, là, je ne comprend plus rien: d'un côté, Koei et SSI font de louables efforts pour rendre leurs jeux moins arides; du coup, Impressions, spécialiste du wargame "intéressant mais beau", lâche la bride et nous pond un logiciel pour le moins étrange. Mais qu'importe, nous en reparlerons dans la fiche technique. Ce logiciel, qui propose de revivre 3 batailles (Waterloo, Marengo et Quatre-bras), permet de jouer contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur. Hélas, c'est du wargame pur et dur. Vous, je ne sais pas, mais moi, lorsque les armées sont représentées par des carrés, des points ou des lignes, je préfère jouer au Go ou aux dames, c'est aussi stylisé. Pour le reste, les règles sont assez simples: on joue à tour de rôle, en déplaçant les "pièces" et en tirant. Suivant le type des unités en présence, le combat est géré en mémoire d'après des tables. Ensuite, les résultats sont modifiés en fonction de la configuration du terrain où a lieu l'affrontement.





testé sur **AMIGA** *par Moulinex*

Etrange, donc. Ce jeu, qui comprend une disquette de Construction Kit, est bizarrement articulé: lorsqu'on boot, c'est seulement le squelette du jeu qui est chargé. Pour accéder au jeu en lui-même, il faut charger la carte, les armées et les règles. Quand je dis charger, c'est vraiment charger et non pas valider quelques options. En prime, comme les fichiers sont sur la disquette boot, il faut sortir la disquette et la remettre afin de faire croire à ce crétin d'Amigados qu'une nouvelle disquette a été insérée. Il eût été plus simple de faire un menu chargeant, lorsqu'on demande de jouer à la bataille de Marengo par exemple, les trois fichiers concernés. Vous imaginez l'horreur, si tous les jeux nécessitaient qu'on charge leurs fichiers à la main! Ceci mis à part, le graphisme est sympa sans plus et la musique, de Tchaikovsky, pas trop casse-couille. Euh, noisettes. Les commandes, qui utilisent la souris ou le clavier sont raisonnablement pratiques. Un jeu curieux qui me fait penser (on va croire que c'est mon nouveau dada) qu'Impressions se débarrasse à bon compte de l'outil qui lui servait à créer ses propres logiciels. En revanche, les parties peuvent être disputées dans toutes les langues et le mode d'emploi est traduit en bon français; c'est toujours ça de gagné.

GRAPHISME	14	SON	13
ANIMATION	-	DIFFICULTE	14
NOTIC VF	14	Disponible sur AMIGA et ST.	

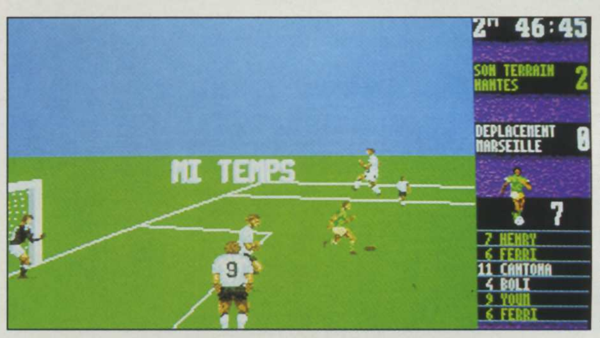
82%

FOOTBALL CHAMP

Simulmondo, vise, shoot et marque.

C'est le deuxième jeu de foot ce mois-ci, après la nullité que fut Vector Soccer sur ST. Mais je vous le dis tout de suite: les deux n'ont rien à voir! Je dois même dire que j'ai été agréablement surpris par Football Champ après avoir été habitué à voir autant de daubes après la sortie de Kick Off. Mais hélas, quel dommage d'avoir une jouabilité aussi pauvre. Oui, je dis quel dommage, car en vérité, nous sommes en présence d'un soft qui a beaucoup d'avantages. Je m'explique: tout d'abord, il y a ces graphismes en 3D fort agréables, qui me font tout de suite penser à I PLAY 3D SOCCER. Ensuite, vous avez la possibilité de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux dans la même équipe (l'écran se divise alors en deux, façon Tennis Cup) et dans ce cas, vous choisirez le joueur qui vous représentera. Pour cela, vous avez des pages d'options qui vous le permettront, et dans lesquelles vous pourrez également réduire le détail des graphismes des filets, des panneaux de pub ou encore des drapeaux de corner. Cela dit, la vitesse reste inchangée en mode un joueur, alors... Ensuite, il vous sera également possible de disputer l'un des quatre championnats anglais, italien, français et allemand, et ce dans leur totalité! Vous pourrez évidemment sauvegarder un champ' en cours.





Vous avez bien entendu la possibilité de choisir votre équipe dans n'importe quelle ligue, et ô surprise, vous verrez que tous les noms de tous les joueurs de chaque équipe sont les vrais! (NDLR: quel sacré boulot!). Dans le jeu proprement dit, si vous avez choisi de diriger un joueur, vous verrez celui-ci comme "plaqué" contre l'écran (de dos) et, bien sûr, vous le manierez en le faisant courir, faire une tête, tackler et même en lui faisant faire un appel de balle!

Mais, comme je vous le disais au départ, quel dommage de ne pouvoir en profiter complètement, car pour avoir la balle, ne serait-ce qu'un court instant, vous pouvez toujours courir (c'est le cas de le dire). Autrement, c'est superbe de tirer des coups francs ou des penalties...



testé sur AMIGA par Trazom

Les graphismes sont pour le moins très bons, mais surtout, et c'est ce qui est important, ça bouge très bien. Les sons sont quelconques, mais l'intro musicale n'est pas mal du tout, avec de superbes zooms dont vous pourrez apprécier la qualité si vous optez pour la direction d'une caméra. Sinon, les possibilités de tactiques sont énormes et il est préférable d'en changer suivant les équipes que vous rencontrez, sinon votre coach pourrait bien se retrouver sur le carreau d'ici la fin de la saison. Bref, un très bon jeu dont la jouabilité reste, encore une fois, très limitée. Dommage, dommage...

GRAPHISME	**15**	**SON**	**12**	**75%**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**16**	

Disponible sur AMIGA.

BOROBODUR

Les beaux robots durs sont à la mode chez Thalamus !



Un seul moyen face à certaines situations: sortir votre pistolet laser et en finir une bonne fois pour toutes avec cette vermine extra-terrestre. Il ne faut pas l'oublier, la fin justifie les moyens.

Téléporté sur une planète sauvage et étonnamment dangereuse, vous voilà seul pour affronter un monde cruel tout empli de pièges. Sur vous, vous n'avez que votre laser, la téléportation n'autorisant pas le port de charges plus lourdes et plus volumineuses. Dans cet endroit, vous devrez, en un temps réduit à son plus strict minimum, récolter tous les bonus et trouver les bons passages, ceux qui ne débouchent pas sur une mort inévitable. Pour trouver les passages, il faudra actionner certaines manettes et faire jouer certains mécanismes qui mettront à jour des entrées secrètes, elles vous conduiront bien souvent vers des dangers encore plus oppressants que les précédents. Plus utile que votre laser, votre cerveau sera cette fois mis à bien rude épreuve! Trouver le bon passage n'est pas toujours aussi facile qu'il y paraît. Certains de ces mécanismes qui, tous, il faut le préciser, ont été mis en place par les autochtones, ne feront que déclencher un piège dont la perversité n'aura d'égale que la difficulté à en réchapper. En effet, lorsqu'une énorme sphère vous poursuit, vous n'avez alors d'autre choix que de prendre vos jambes à votre cou, à moins, bien sûr, que vos poches soient assez grandes pour les y mettre? En un mot, le "panpan! boum! boum!" ne sera pas à trop utiliser. Rassurez-vous vite et n'en faites pas une crise d'apoplexie, le laser ne sera pas là rien que pour le décor! Car, hormis des pièges qui, comme je vous le disais précédemment, sont assez vicieux, il y a aussi sur cette belle planète une faune tout ce qu'il y a de moins amicale! Limaces géantes et M.N.R.I. (Monstres dont la Nature Reste Inidentifiable) s'en donneront à cœur-joie pour vous faire mourir à petit feu. Pas d'un seul coup, mais très très doucement, lentement, petit bout de bout par petit bout de bout... Et hop! et un orteil, un! Lorsqu'il faudra déclencher un mécanisme, ramasser le bonus et en même temps tirer sur les monstres qui arriveront sur vous, ça commencera à se gâter sérieusement. Après cette première et déjà particulièrement délicate étape, d'autres vous attendent, bien plus difficiles et encore plus originales. Dès le niveau suivant, un course de véhicules vous attend! J'espère que vous n'avez pas laissé vos gants de conduite dans le vaisseau?!

On court, on court! Un mauvais saut au dessus du pieu et vous risquez de finir en bien piteux état.





Il faut toujours se méfier des coulées étranges qui traînent sur le sol. Pour cela, il faut sauter en évitant les gouttes qui tombent au même moment et les crânes propulsés dans l'air par un bien étrange canon. Pas évident!

testé sur AMIGA par T.S.R.

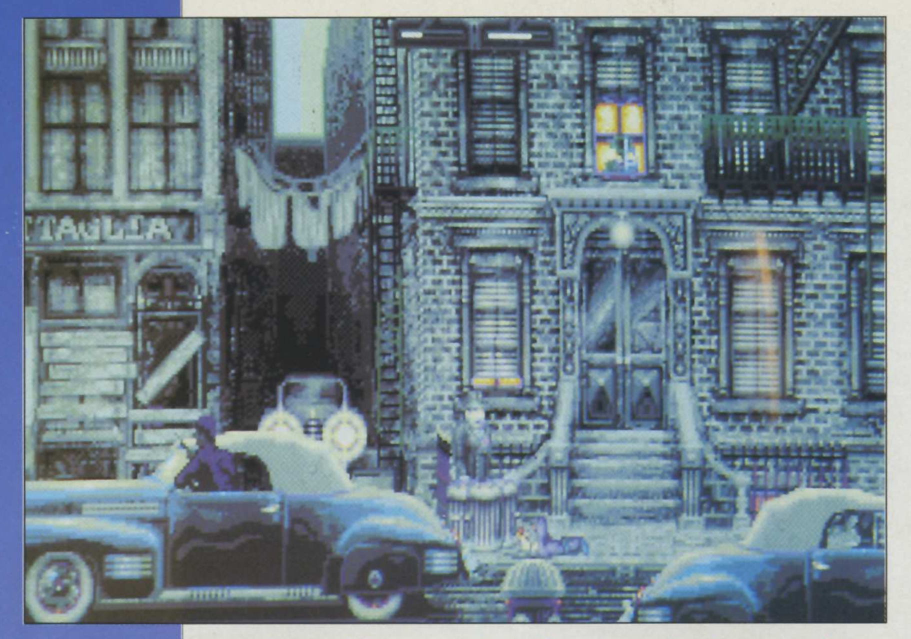
Voilà un jeu d'action qui est rondement mené! Il ne s'agit pas ici de tirer à tout va, mais il faut en outre être attentive (NDC: eh bien, TSR? On a des problèmes?) aux dispositifs rencontrés sur le chemin. Le tout s'accompagne d'une musique de très bonne qualité qui colle parfaitement à cette action ponctuée agréablement de courts — mais intenses — moments de recherches pour trouver la meilleure voie à suivre. L'animation, quant à elle, même si l'on peut la trouver un peu lente au premier abord, n'en est pas moins suffisamment rapide pour être tout à fait plaisante après quelques minutes de jeu. On remarquera au passage que les mouvements de course du personnage sont étonnants de réalisme. On les retrouve d'ailleurs, ces mouvements, dans la présentation qui n'est pas sans rappeler le générique de The Running Man. Encore une démonstration de l'imagination sans frontière! Quoi qu'il en soit, Borobodur est un jeu d'action varié (il suffit de passer du premier au second niveau) qui saura vous séduire par sa difficulté et par ses nombreuse qualités techniques.

GRAPHISME	14	SON	16
ANIMATION	13	MANIABILITE	14

80%

Disponible sur AMIGA.

THE G



Un seul moyen d'échapper aux tirs des mitrailleurs qui passent dans des voitures, s'abaisser! Il faudra être plutôt rapide!

Si vous rêvez de Marlon Brando chaque nuit, US Gold vous propose de le suivre dans son plus grand rôle, le Parrain!

Au milieu du siècle, un rivalité sauvage dresse les familles, appelées clans, les unes contre les autres. Tout ne ce joue pas autour d'une partie de carte mais bien dans la rue à grandes rafales de fusils mitrailleurs. Plus que de simple escarmouche, il s'agit là d'une véritable guerre que se livrent ces gangs. Une guerre dont l'enjeu considérable, le pouvoir absolu sur un commerce aussi louche que prospère, fait bien souvent périr bien des innocents! Mais ces temps de luttes sanglantes et suicidaires font bientôt prendre fin. Vous n'êtes qu'un membre des Corléone, cette si célèbre et si influente famille, mais votre originalité dans ce milieu de truands, c'est que vous souhaiter instaurer la paix. Une paix durable qui profiterait à tous, surtout aux trop nombreuses victimes civiles. Pour atteindre votre objectif, il faudra oser marcher sur une route de sang, affronter les gros bonnets de la drogue dans leur propres demeures. C'est ainsi que vous irez au casino Colosseum pour rendre la monnaie de leur pièce à des poseurs de bombes ou que vous vous infiltrerez dans la résidence de Hyman Roth, l'un des plus puissants dirigeants de clan. Armé de votre revolver, abattant les hommes surgissant des portes et des fenêtres, visant juste pour éviter de trucider malencontreusement la veuve et l'orphelin, vous parcourez des décors somptueux digne des meilleurs moments de cet trilogie de films. Après divers règlements de comptes et une palette impressionnante de victimes, peut-être serez-vous parvenu à conclure un accord inter-bandes, un cessez-le-feu durable? Après quarante ans de lutte, toute votre carrière dans le milieu, parviendrez-vous à clore le chapitre des violences?

ECRAN AMIGA



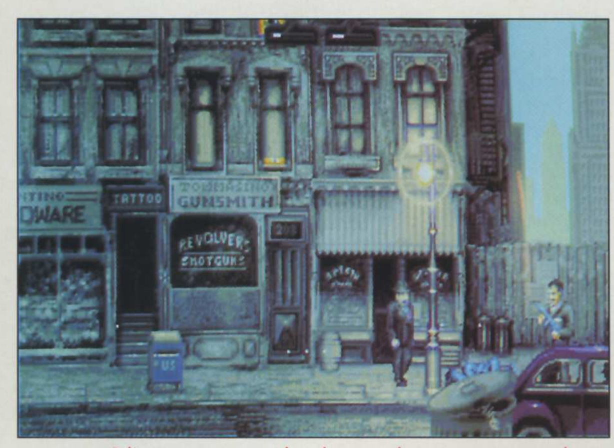
testé sur PC par T.S.R.

Comme indiqué triomphalement sur la boite, The Godfather est un jeu pour écran VGA 256 couleurs. Lorsque l'on voit la beauté de la présentation ou bien alors des divers décors qui composent les cinq niveaux, assez variés, de ce jeu ont ne peu que tomber à le renverse. Visiblement les 256 couleurs sont utilisées de manière plus que satisfaisante! Pourtant, même s'il est d'une incontestable beauté, le jeu en lui même n'a rien d'extraordinaire. IL ne s'agit là que d'un beat them up. Un beat them up qui cependant possède un certain nombre de qualités. Tout d'abord sa difficulté. On ne peut pas dire que The Godfather fasse partie de ces jeux qu'il est possible de finir illico presto. Autre atout, les multiples positions de tir qui allient réalisme et efficacité. Pourtant, l'animation n'est quant à elle pas assez fluide pour permettre des mouvements prompts et des réactions éclairs. De plus le sprite principal est d'une rigidité étonnante. On pourrait penser qu'il a été élevé à l'amidon. Mais ne soyons pas mauvaise langue et reconnaissons que The Godfather n'en est pas moins un beat them d'une qualité certaine, pour ne pas dire d'une certaine qualité.

GRAPHISME	17	MANIABILITE	13
ANIMATION	11	SON	14



GODFATHER



Si l'on pouvait comparer les adversaires de ce premier niveau à du menu frotin, cet homme armé de son pistolet mitrailleur est à lui seule une épreuve de taille. Soyez vif, bougez et visez juste!



Une fois le type sur le toit abattu, celui là même qui s'amusait à vous lancer des briques, vous n'aurez plus qu'à redescendre tranquillement en évitant les tirs des gangsters qui surgissent aux fenêtres. Vous verrez qu'une descente d'immeuble peut très vite s'assimiler à une descente aux enfers!



Une prestation médiocre vous sera fatale du point de vue de l'honneur. Rejeté par votre famille, vous n'aurez plus qu'à errer dans un état de déréliction totale. Voilà ce qui arrive lorsque l'on tue trop d'innoncents!

testé sur AMIGA par Seb

Je trouve assez dommage qu'un film comme Le Parrain devienne, une fois adapté sur micro, un simple jeu d'arcade on l'on bouge à gauche, à droite, et où l'on tire sur tout ce qui bouge. Non pas que je vénère ce film, mais on imagine assez bien un jeu d'aventure diplomatico-magouillique avec, éventuellement, des scènes d'arcade. Bref, Godfather est un jeu d'arcade, prenons le comme tel.

L'introduction du jeu est magnifique, un scrolling sur plusieurs plans, de très grande taille, vous fait découvrir la ville pour vous amener jusqu'à votre personnage. Les graphismes ont été réalisés à partir d'images digitalisées, et ont bénéficié d'une recolorisation réussie qui transmet très bien l'atmosphère du film. Bon point, même si les scrollings ne sont pas irréprochables, on excusera la chose au vue de la taille des sprites qui se promène au premier plan. La musique est réussie, les bruitages, pendant le jeu, sont très bien faits aussi, sans délire insupportable et bourre-tronche. Par contre, le personnage n'est pas très maniable, et le jeu manque vraiment d'intérêt, c'est dommage.

Sans être mauvais, The Godfather manque vraiment de quelque chose qui aurait fini de mettre en valeur le très beau travaille graphique qui a été fait.

GRAPHISME	17	MANIABILITE	12
ANIMATION	15	SON	15

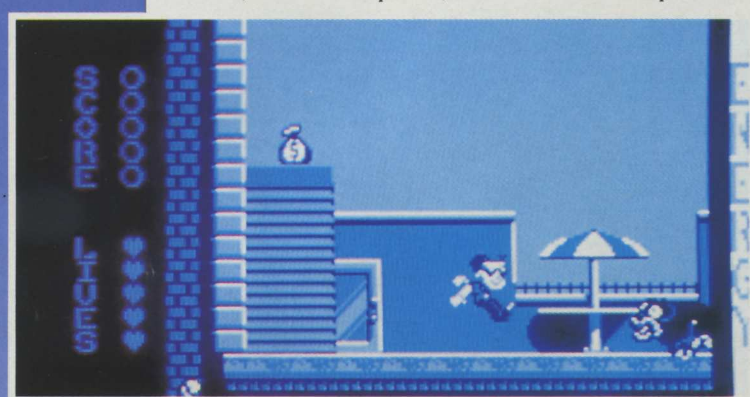
76%

HUDSON HAWK

Les programmeurs d'Ocean ne sont pas sectaires, ce n'est pas parce qu'un film est nul qu'ils ne l'adaptent pas sur micro. La preuve.

Hudson Hawk a commis bien des larcins; tout petit déjà, il volait de l'argent dans le porte-monnaie de sa mère, puis, à l'école, il piquait des stylos dans les trousses de ses camarades. Voyez où tout cela l'a mené, tout droit en prison, où il vient de croupir pendant de longues années. Juste avant de plonger, Hudson Hawk s'était illustré en dérobant des œuvres d'art dans des musées réputés inviolables. Hudson Hawk est très doué, mais maintenant qu'il est sorti de prison, il a promis de se ranger, c'est fini la cambriole, à lui la vie tranquille des gens qui suivent les règles et les lois.

Malheureusement, un couple de milliardaires malades de la tronche en ont décidé autrement. Ils veulent construire une machine capable de transformer le fer en or, un couple d'alchimistes en quelque sorte. Pour mener à bien leur projet, ils ont besoin de trois objets inventés par Léonard de Vinci. Une seule personne au monde est capable d'aller les dérober, et, bien sûr, c'est Hudson Hawk. Pour le forcer à reprendre le chemin du mal et du vol, ils ont enlevé son meilleur ami et menacent de le tuer si Hudson ne ramène pas les trois chefs-d'œuvre du génie italien.



Le premier objet est enfermé dans la salle aux enchères de Rutherford, dans un coffre, au septième étage. Hudson devra éviter les chiens de gardes, les agents de sécurité armés de matraques, il devra se frayer un chemin au milieu des caméras laser, pour ne pas donner l'alerte en se faisant repérer. Il faudra aussi trouver la combinaison du coffre, en temps limité, et la sculpture équestre "The Sforza" sera à lui.

Le deuxième objet, le carnet de croquis de Léonard, "The Codex", est exposé dans un hall du vatican. Les nonnes ont beau être vouées à Dieu, elles n'en sont pas moins dangereuses en ce qui concerne la sauvegarde des biens qu'elles ont amassés pour Sa gloire. Là aussi, il faudra lutter, et faire preuve de beaucoup de ruse pour récupérer le carnet.

Dans sa troisième mission, Hudson Hawk n'exécutera pas tout à fait les plans du couple cinglé: en effet, il essaiera de récupérer le Miroir de Cristal, qui est le seul objet capable de détruire la machine qu'ils veulent construire. Hudson devra lutter contre les rats, les voyous et toutes sortes de personnages mal-intentionnés.

En sa qualité de gentleman cambrioleur, Hudson Hawk ne peut faire trop de dégâts, d'ailleurs il ne peut faire de mal à autrui non plus. Il n'est donc pas armé, et se déplace avec une balle rebondissante qu'il lance sur ses ennemis pour les assommer.



testé sur* CPC *par Seb

Le principe de Hudson Hawk est bien sympatique, c'est en fait un jeu de plates-formes assez évolué, avec beaucoup de sprites, beaucoup d'astuces à découvrir, et trois niveaux de bonne taille. Les graphismes sont bien détaillés; bien sûr, l'écran de jeu est vraiment de petite taille, mais on commence à avoir l'habitude. Il est vrai aussi que le jeu n'est pas très coloré, les tableaux sont tous dans les mêmes tons de couleurs, mais fermons les yeux, et n'exigeons pas trop de notre machine.

Par contre, ce qui est beaucoup plus gênant, et qui gâche vraiment le plaisir de jeu, c'est qu'Hudson Hawk ralentit énormément. Dès que le scrolling se met en branle, paf, ça ralentit.

Dès qu'il y a des sprites qui apparaissent, paf, re-paf, ça ralentit. Dommage. De plus, la maniabilité du personnage n'est pas toujours excellente et manque de précision pour certaines actions délicates. Dommage, oui.

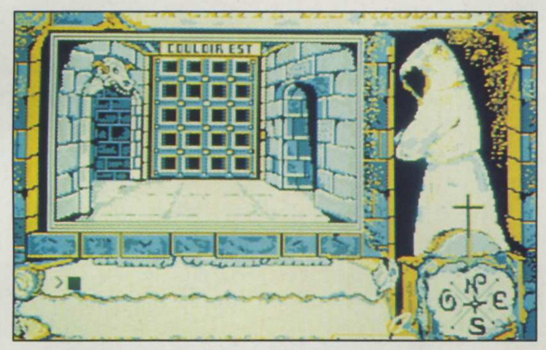
GRAPHISME 14 SON 14
ANIMATION 12 MANIABILITE 13
78%
Disponible sur ST, AMIGA et CPC.

LA CRYPTE DES MAUDITS

Les sectes ont la peau dure, elles résistent. La secte noire de Lankhor, par exemple, est de retour.

Il n'y a pas si longtemps, la terreur régnait dans les alentours d'Issegeac, petit village tranquille du Périgord Noir. Des évènement étranges se déroulaient un peu partout, et la cause était connue de tous, c'était les membres de La Secte Noire qui se réunissaient, et qui, par leurs incantations, faisaient régner le Mal dans toute la région. Mince.

Un étranger est apparu. Malgré sa petite taille (il était presque nain), il a réussi à démanteler l'organisation démoniaque. Sa ruse lui a permis de déjouer tous les pièges, sa force incroyable l'aidait à soulever d'énormes rochers, son courage légendaire lui permettait d'affronter des centaines d'ennemis en même temps, et sa petite taille ridicule ne lui servait à rien, mais il était habitué. Ce héros atrocement minuscule n'est pas resté longtemps dans le pays, il est parti vers d'autres aventures, cetainement.Depuis quelques temps, on raconte que des survivants de La Secte Noire sont de retour, qu'ils se retrouvent dans le chateau de Golin le Gnome, comme par défi envers celui qui avait, jadis, fait tant de mal à leur organisation criminelle.



Les villageois d'Issegeac ont peur, et ild ont envoyé un messager pour quérir notre héros de petite taille. On l'a retrouvé dans une forêt, en train de se tailler des échasses, et comme il a bon cœur, il a accepté, en souriant, de revenir combattre les membres de la secte. Il revient pour leur botter les fesses, avec des échasses.

testé sur CPC par Seb

Les auteurs de Mokowe et de la Secte Noire restent volontairement à côté de la course aux délires techniques dans les jeux. Ils se contentent de satisfaire, une fois de plus, après La Crypte des Maudits, les amateurs de ces jeux d'aventure à analyseur syntaxique. Rien à dire, donc, sur ce jeu, si ce n'est que les graphismes sont plus ou moins intéressants selon les lieux, que l'analyseur des phrases que vous entrez au clavier et extrêmement succinct, et que l'intrigue est du genre à vous bloquer deux heures parce que vous posez la brouette sur l'enclume avant de monter sur le tabouret pour accrocher la tulipe.

Enfin, il doit y avoir des amateurs, j'imagine.

GRAPHISME	12	SON	12
INTERET	10	DIFFICULTE	12



Disponible CPC.

GREEN

EDITEUR:MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°19
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

Déjà testé sous le nom de Microprose Golf, voici un logiciel qui en ravira certains et en énervera d'autres.

En effet, tandis que la concurrence propose des débauches d'images digitalisées et de décors à couper le souffle, au détriment de la vitesse naturellement, Green fait l'inverse. C'est rapide à jouer tant en ce qui concerne la mise en œuvre que les déplacements. Il faut dire qu'ici, la balle est traitée comme un avion simulé qui survolerait le terrain. Du coup, on assiste à des mouvements très speeds et, 3D oblige (y avait longtemps), un mode Replay permet d'admirer les plus beaux rase-mottes du monde. C'est un genre.

GRAPHISME VGA:14 ANIMATION:17
SON:14 MANIABILITE:16
VERDICT:90%



ANOTHER WORLD

EDITEUR:DELPHINE
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°21
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

A la suite d'une expérience qui tourne mal, Lester se retrouve dans un monde étrange. Vous allez devoir le diriger au milieu de décors beaux et inquiétants. Premier jeu à utiliser une technique 3D vectorielle pour l'animation des personnages, Another World est beau, rapide mais fluide et surtout très attachant. L'ambiance particulière qui se dégage de ce jeu renouvelle complètement le genre arcade/aventure. La sauvegarde se fait par code et non par fichier mais, qu'importe, au joystick ou au clavier, vous aiderez Lester à échapper à de nombreux dangers. En ce qui concerne le son, je trouve les digits un peu "grumeleuses" mais, là non plus, pas de quoi se priver d'un aussi bon jeu.

GRAPHISME VGA:17 ANIMATION:18
SON:16 MANIABILITE:16
VERDICT:95%



MAUPITI

EDITEUR:LANKHOR
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°3
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST



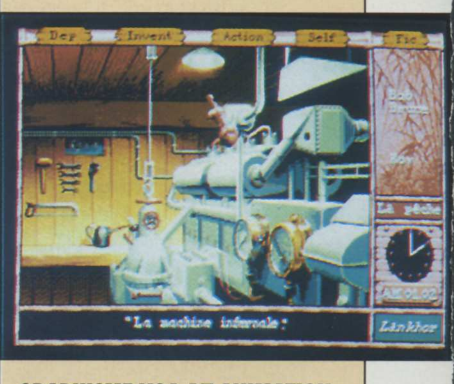
Ne croyez pas que soleil et cocotiers riment avec farniente; pendant les 36 heures que dure le jeu, vous allez devoir retrouver Marie qui a disparu.

Vous explorerez de nombreux lieux et devrez échapper à de nombreux dangers, car l'île de Maupiti est moins paradisiaque qu'il n'y paraît à première vue.

Ce second volet des aventures de Jérome Lange bénéficie d'une ambiance très agréable (pour le joueur parce que, sinon, c'est plutôt glauque, comme coin) et permet de découvrir de superbes écrans VGA.

Les sons, compatible Adlib et Soundblaster, offrent, en plus de la musique (moins bonne que celle de Mortevielle, mais ça reste bon quand même) la particularité (chez l'éditeur, c'est une constante) de faire parler de vives voix les personnes que l'on interroge.

En prime, les voix sont parfaites et pas du tout robotiques. Côté commandes, rien à redire, clavier ou souris, c'est comme on veut. Ca gaze.



GRAPHISME VGA:17 ANIMATION:-
SON ADLIB:19 MANIABILITE:16
VERDICT:95%

rebelote



1992... 2 évènements choc :
LES JEUX OLYMPIQUES
D'HIVER
SUPERSKI 2
Avec SUPER SKI 2,
défendez les couleurs
de votre nation et vivez
à l'heure des
JEUX OLYMPIQUES D'HIVER.
Retrouvez l'ambiance des compétitions :
slaloms géant et spécial, bobsleigh, hot-dog,
saut à ski, descente ...
Le réalisme et les sensations sont garanties
par le système 3D utilisé pour recréer le décor.
Les vues de votre skieur varient selon les
épreuves (vues: de face, de dos, de profil,
de dessus...)
SUPER SKI 2, le seul logiciel qui vous offre des
médailles d'or à foison.
Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128
58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35
MICROÏDS

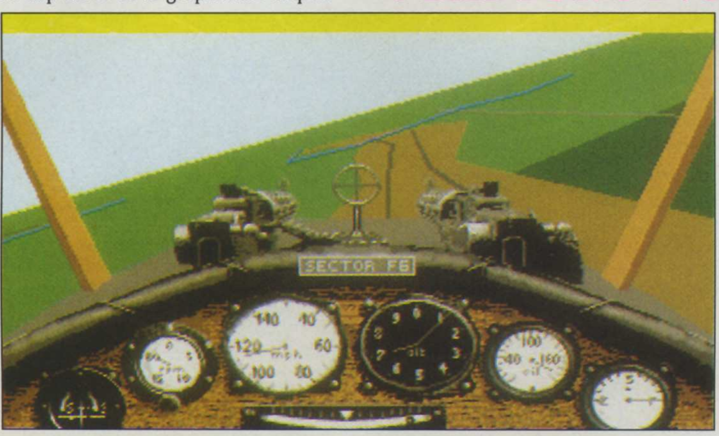
RED BARON

EDITEUR:DYNAMIX
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°14
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Piloter 28 appareils, c'est un plaisir qui ne se refuse pas, surtout lorsqu'on n'est pas obligé de le faire en même temps. N'empêche, ne croyez pas que ce jeu ancien, précurseur du genre "j'ai l'embarras du choix", soit dépassé. Cette version Amiga, en dépit de chargements pénibles (3 disquettes), est un bijou. Les nombreux écrans intermédiaires, à base de photos digitalisées, sont superbes et le graphisme impeccable. Y a pas à dire, 32 couleurs, ça pète! Les missions, variés, permettent de combattre Zepelins et as divers. Il existe même une option "duel aérien" qui offre l'opportunité de choisir son adversaire parmi un choix impressionnant. Les animations, un peu saccadées, sont juste à la limite mais on s'y habitue, tant le reste est prenant.

Et puis une 3D aussi détaillée, c'est rare. Tenez, même le bruit du moteur est réaliste. En plus, ça fait plaisir d'avoir un logiciel à son nom mais ça, c'est perso.

GRAPHISME:16 ANIMATION:14
SON:16 MANIABILITE:15
VERDICT:89%



FIRST SAMURAI

TESTÉ SUR ST PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°19
EDITEUR: IMAGE WORKS

Alors qu'il était en plein milieu de son enseignement, Soshi le Samuraï a vu son maître mourir sous ses yeux. Le responsable de ce meurtre n'est autre que le roi démon qui n'a qu'un but dans sa triste existence, devenir maître du monde. Grâce à cet assassinat, d'ailleurs, il va y arriver, puisque le maître de Soshi était le dernier possesseur du Bien, et surtout, il était celui qui détenait l'Epée Magique, la seule arme capable d'éliminer le roi démon.

C'est à vous de jouer maintenant, fier du peu d'enseignement dont vous disposez, vous partez avec l'épée de votre maître pour combattre le Mal... dans le futur. En effet, vous voilà téléporté au 24ème siècle, où le roi démon règne en maître. Vous devrez parcourir de nombreux niveaux tous remplis d'ignobles individus au service du grand méchant que nous connaissons déjà.

Heureusement, l'esprit de votre maître apparaîtra de temps en temps pour vous aider, ce qui vous permettra d'avancer plus aisément.

First Samuraï est un énorme jeu d'arcade, avec des tableaux de très grande taille aux décors et aux ennemis variés. La réalisation technique est quasi irréprochable, aussi bien pour la qualité des graphismes que pour la maîtrise des animations. En ce qui concerne l'intérêt du jeu, rien à redire là non plus, First Samuraï réserve des tonnes de surprises au joueur avec ses objets cachés dans les murs et ses passages secrets. Un des meilleurs jeux de ce type sur Atari ST.

GRAPHISMES: 16 MANIABILITE: 16
SON: 15 ANIMATION: 16
GLOBAL: 94%



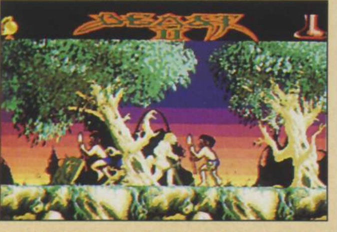
SHADOW OF THE BEAST II

EDITEUR: PSYGNOSIS
TESTÉ SUR ST PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°9

Il y a encore très peu de temps, vous aviez l'apparence hideuse de la bête. Pour reprendre forme humaine, vous avez dû combattre contre les monstres de Zelek, celui qui vous avait transformé et qui vous retenait prisonnier. Maintenant, vous êtes libre. Seulement, vous venez d'apprendre que votre petite sœur a été enlevée à son tour, par Zelek lui-même, et qu'on lui destine le même sort qu'à vous, elle aussi va être transformée, elle aussi va devenir un des serviteurs du Mage de la Bête. Il faut intervenir tout de suite, vous devez vous rendre dans la ville de Kara-Moon, l'endroit le plus dangereux et maléfique connu jusqu'à maintenant. D'autant plus dangereux que les hommes de Zelek, et Zelek lui-même y ont élu domicile.

Pour l'instant uniquement armé d'une massue, avancez et combattez contre toutes les créatures qui se présentent devant vous, pas de pitié, soyez méchant, le sort de votre sœur en dépend.

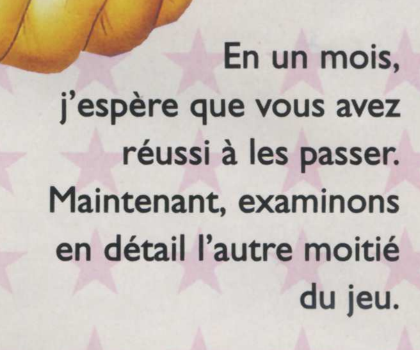
Voilà enfin la suite de Shadow of the Beast sur ST. Comme dans toutes les productions Psygnosis, ce qui marque au premier abord, c'est la très grande qualité des graphismes. Les sprites sont de bonne taille, très colorés, et les animations bien décomposées. Les fonds graphiques, ainsi que les décors d'avant-plan, sont eux aussi réussis. Par contre, et c'est là le grand regret du jeu, Beast II ralentit énormément dès que des sprites apparaissent à l'écran, cela devient même assez gênant quand ils sont nombreux. Heureusement que le jeu est énorme, assez complet et difficile pour satisfaire ceux qui sauront fermer les yeux sur ce défaut.



GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15 SON: 16
GLOBAL: 84%

MAGIC POCKETS

Dans le dernier numéro, Joystick 23, nous avions vu ensemble les deux premiers niveaux de ce jeu gigantesque qu'est Magic Pockets.



En un mois, j'espère que vous avez réussi à les passer. Maintenant, examinons en détail l'autre moitié du jeu.

LEVEL 3 : LE LAC



SECTION 12

Avancez vers la droite en faisant attention de ne pas tomber dans l'eau, vous perdriez une vie. Pour passer les petites surfaces d'eau, lancez un glaçon pour créer un pont (photo 1).



1



Vous avancez alors au dessus des cavernes sous-marines, une fois passé au dessus de la sortie, vous arriverez devant votre masque de plongée (photo 2).

Prenez-le, et direction la flotte. Remarquez comme le système de tir est différent sous l'eau. Suivez tranquillement les couloirs pour arriver à la sortie (photo 3).







SECTION 13

Commencez par aller vers la gauche pour récupérer une étoile d'argent (photo 4), puis repartez vers la droite. Emprisonnez les deux crabes (photo 5) et sautez-leur dessus pour récupérer des bonus. Vous devez aller au bout à droite pour récupérer votre masque de plongée (photo 6), en passant sur les plates-formes pour l'atteindre. Descendez dans le second trou, suivez la route du bas pour récupérer les pièces. Prenez le masque de plongée et plongez dans les profondeurs, vous y trouverez une étoile d'or (photo 7). Sous l'eau, ses étoiles se transforment en bonus, évidemment, vous ne pouvez mettre deux masques. Maintenant nagez vers la gauche, récupérez le tir rapide et les vies, et remontez pour atteindre la sortie. Attention à la bulle qui va vous foncer dessus.















SECTION 14

Avancez tout droit, tuez les crabes et les vautours, tombez dans le trou, et utilisez le marteau-piqueur pour transformer toutes les bestioles en bonus. Descendez encore et ramassez les autres powerups, puis continuez à descendre pour atteindre le distributeur de chewing-gums (photo 8). Montez le plus haut possible pour ramasser l'étoile d'or (photo 9), et partez vers la gauche en massacrant toutes les bestioles qui trainent au-dessus de l'eau. Maintenant descendez l'escalier jusqu'au fond du trou et dirigez-vous vers la droite pour prendre le masque (photo 10). Il ne reste plus qu'à descendre dans l'eau pour atteindre la sortie (photo 11).





SECTION 15

Cette section vous réserve une très grande descente, à gauche, ou à droite, au choix. Il n'y a qu'une petite différence, vous trouverez des fruits bonus à droite. La meilleure technique consiste à se laisser tomber des bords des plates-formes pour tourner sur soi, et éliminer les ennemis. Le masque se trouve dans une caverne juste en dessous de la TV. Si vous le prenez tout de suite, vous aurez quelques ennuis, en effet, il est impossible de tourner dans tous les sens avec le masque. Vous pouvez descendre tout en bas à gauche, utiliser le distributeur de chewing-gums (photo 12) pour remonter, atteindre le masque (photo 13), et aller vers la droite, dans l'eau pour foncer vers la sortie (photo 14).













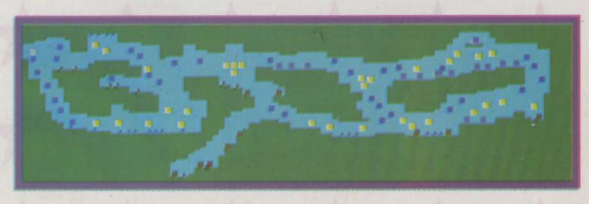
SECTION 16

Essayez de récupérer quelques powers-up avec les quelques ennemis du début, cela vous aidera pour la suite.
Le masque est juste en face de vous (photo 15), plongez. Nagez vers le haut, en bas vers la droite, puis vers le haut encore. Sortez de l'eau (photo 16), et constatez, maintenant que vous êtes sur la terre ferme, qu'il y a des plates-formes avec un ennemi et un bonus sur chacune d'entres elles. Ramassez-les toutes, et descendez vers la sortie.





SECTION 17



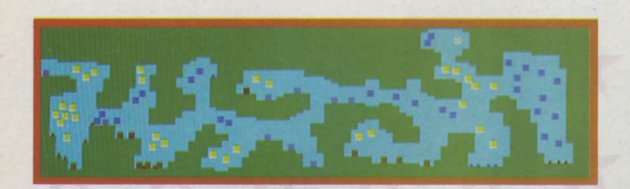
Toute cette section se déroule sous l'eau, dès le début. Votre premier objectif est simple: gagner des powers-up, vous en aurez besoin pour vous frayer un chemin jusqu'à la sortie. Ramassez l'étoile d'argent (photo 17), récupérez les pièces, et utilisez le cocktail pour gagner 10000 points. Maintenant descendez, en tirant tout le temps; une fois au fond, avancez en ramassant tous les bonus. Montez jusqu'à la petite caverne où vous trouverez une vie supplémentaire, un tir rapide, et un tir magique.







Allez vers la droite, explosez les poissons, nagez vers le bas à gauche pour ramasser le sac qui tuera tous les crabes. Il ne reste plus qu'à rejoindre la sortie (photo 18), mais vous pouvez traîner dans le fond si vous voulez d'autres bonus.



SECTION 18

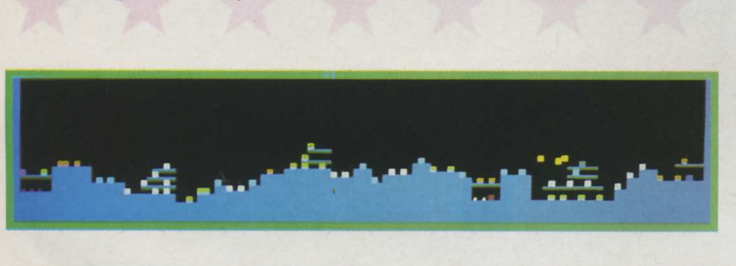
Hop, encore une section entièrement sous l'eau. Tuez le poisson, nagez vers le bas et à droite, restez en haut, et tuez les poissons (photo 19) qui viennent du trou en dessous de vous. Descendez et ramassez la tasse de café et la tasse de thé. Nagez vers le haut, vers la gauche, toute cette partie est faite de montées et de descentes successives. Vous trouverez de très nombreux bonus, comme une étoile d'argent (photo 20), et surtout, comme les lunettes de soleil. Une fois près de la sortie, 10 poissons vous fonceront dessus, attention.





FIN DU LEVEL 3

Cette section de fin est limitée dans le temps. Vous pouvez vous déplacer, ramasser le plus de bonus possible (photo 21), puis trouver la sortie. Mais attention, vous ne récupérerez vos points bonus que si vous avez le trésor qui se cache quelque part dans la section (photo 22).





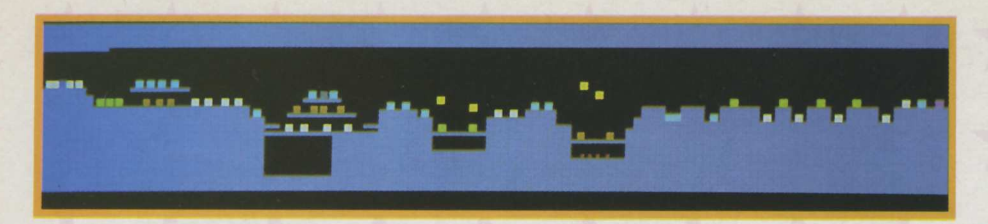




LEVEL 4 : LES MONTAGNES

SECTION 19

A partir de maintenant, le jeu devient de plus en plus difficile, vraiment. Pas grand chose à dire sur cette section, il suffit d'avancer tout droit. Les ennemis étant nombreux, essayez de récupérer une potion, qui vous donnera un meilleur tir. Au passage, vous récupérerez une étoile d'or (photo 23), et plus loin, sur une plate-forme, vous trouverez votre ballon sauteur (photo 24). Si vous l'utilisez avec le saut le plus puissant pour tomber sur vos ennemis, ils se transformeront en bonus.





25

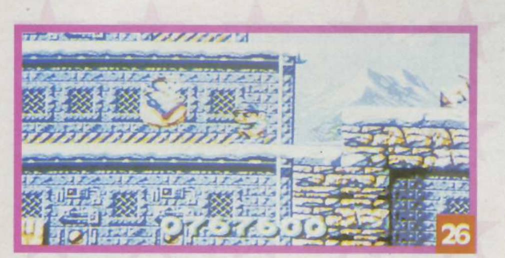
SECTION 20

Vous commencez au bout à droite. Ce tableau n'est pas bien compliqué, là encore il faut se battre, et donc essayer de s'équiper le mieux possible pour avoir une chance de survivre. Ramassez le ballon sauteur, et tuez le plus d'ennemis possible, ramassez les bonus (photo 25), puis rejoignez la sortie en haut de la station électrique.



SECTION 21

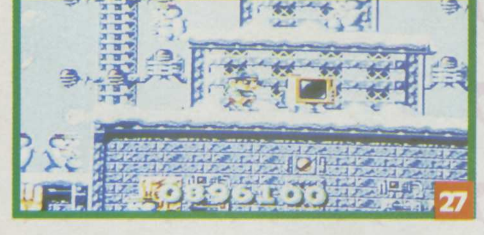
Utilisez la TV pour voir où vous êtes. Tuez les ennemis au dessus de vous, tombez du bord gauche, allez vers la gauche pour récupérer une étoile d'argent. Perdez deux vies, et ramassez l'étoile d'or: vous serez téléporté dans la salle secrète. Ramassez tous les powers-up, dans l'ordre, vous entendrez une petite musique. Vous êtes équipé maintenant. Pour récupérer votre ballon sauteur, vous devez éliminer le bonhomme de neige qui l'a volé (photo 26) en lui tirant dix fois dessus. Il ne reste plus qu'à aller vers la sortie.



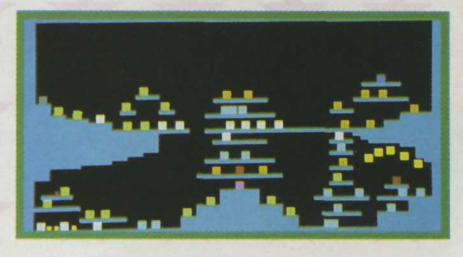
26

SECTION 22

Attention à bien éliminer les bonhommes de neige avant qu'ils ne vous éclatent. Allez vers la droite, montez pour utiliser le marteau-piqueur et ramasser des tas de bonus. Pour la suite, regardez bien le plan, et si vous êtes un peu perdu, vous pouvez toujours utiliser la télé (photo 27).



27



SECTION 23

Impossible de se perdre dans cette section, il suffit de suivre le parcours, vous pouvez même jeter un coup d'œil au plan. Profitez-en pour emprisonner des ennemis, et gagner des bonus intéressants. A la fin, vous monterez en haut d'une colonne (photo 28) pour récupérer votre ballon sauteur. Il ne vous restera alors plus qu'à foncer vers la droite pour atteindre la sortie.

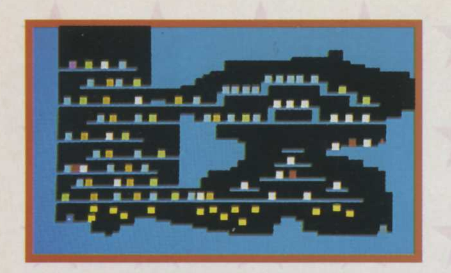




28





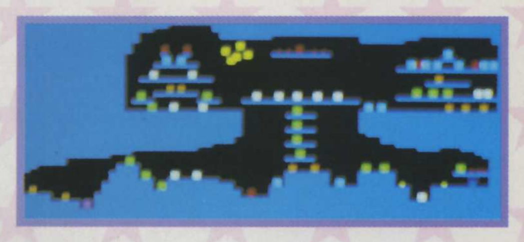


SECTION 24



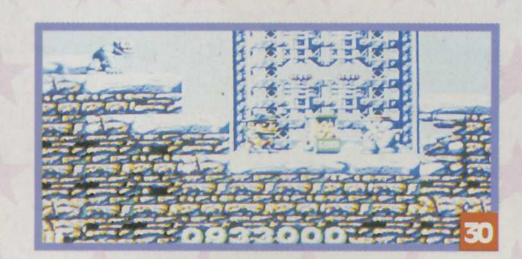
Vous commencez tout en haut à gauche de la section, commencez par descendre en suivant les plates-formes, en allant à droite, à gauche, à droite, etc... Faites attention aux yétis qui vous foncent dessus. Heureusement, il suffit de leur tirer dessus une seule fois. Une fois tout en bas, allez vers la droite pour récupérer le ballon sauteur (photo 29), et sautez sur les plates-formes pour atteindre la sortie. Attention de ne pas sauter trop haut, vous auriez à refaire une bonne partie du parcours.



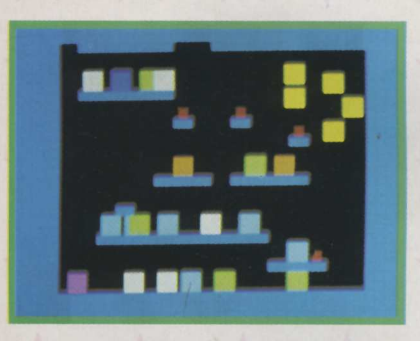


SECTION 25

Pour la section suivante, vous aurez vraiment besoin de super pouvoirs, alors ne sortez pas de cette section-ci sans avoir récupéré un max de bonus. Vous pouvez utiliser le distributeur de chewing-gums (photo 30) pour monter rapidement, et atteindre le casque laser (photo 31) qui vous aidera à zapper tous les ennemis, facilement. La sortie se trouve tout en bas à droite.







SECTION 26

Ce niveau minuscule est certainement le plus difficile du jeu tout entier. Les ennemis sont très nombreux, et très hargneux. Commencez par rester sur place, et tirez sur tous les monstres qui se présentent. Maintenant avancez en continuant à tirer, des yétis viendront à votre rencontre. Pensez à récupérer une vie supplémentaire en obtenant une bouteille de lait. Faites toujours attention aux ennemis qui arriveront par le haut, et dirigez-vous avec toutes les précautions nécessaires vers la sortie (photo 32).



FIN DU LEVEL 4



Attention, il y a peu d'ennemis dans ce tableau, mais vous en avez besoin pour obtenir un téléporteur. Utilisez vos techniques d'emprisonnement pour gagner une étoile d'argent, puis une étoile d'or qui vous transportera au dernier écran du jeu. Ne traînez pas, une bulle viendrait vous éliminer. Dans le dernier écran, vous devrez vous dépêcher de récupérer un ballon sauteur, puis foncer pour ramasser l'énorme bonus. Il ne reste plus qu'à atteindre la sortie. Vous avez fini Magic Pockets, bravo.

Dossier réalisé par Seb avec Linos à la maquette. Les moufles de Linos ont été fournies par notre amii Georges, le concierge de l'immeuble, qui tricote aussi de superbes cache-nez, écrivez au journal pour prendre commande. Modèle disponible: Linos à la plage, laine bleue-jaune. Possibilité d'avoir bonnet et moufles assortis.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

AMIGA

ACHAT.

18 N° 21325
Achète A500 avec ou sans moniteur, pour 2000Frs comptant. Contacter Mathieu au (16) 48.65.46.47.

44 N° 21347
Achète Amiga 500 avec jx. et adaptateur péritel, pour 2000Frs et vend Master System pour 400Frs. Contacter Michel du lundi au jeudi au (16) 40.66.23.31 ap. 18h.

68 N° 21207
Achète jx. de rôles SSI avec doc. (sur Amiga). Ecrivez à Laurent Haumesser, 14 rue de la République, 68040 Ingersheim, ou tél. au (16) 89.27.33.81 ap. 19h, en semaine.

75 N° 21293
Achète Amiga 500 avec extension + jx., joy. entre 1500Frs ou plus. Téléphoner au (1) 42.29.34.71.

92 N° 21361
Achète Amiga 500 à prix raisonnable. Faire offre à Samuel au (1) 47.35.83.64.

92 N° 21403
Achète Amiga 500 avec ou sans jx., entre 1500 et 2000Frs. Contacter Bruno au (1) 47.36.27.27 ap. 18h.

93 N° 21141
Recherche des Rody et Masticots. Contacter Claude ou Pascal au (16) 34 67 74 84 ap. 20h.

94 N° 21122
Ech. jx. sur A500 (envoyer liste) + ach ext mémoire 1,5 Mo pour A500: 400 F + lecteur externe 3,5: 250 F. Contacter Laurent Pierlot 86 rue Victor Recourat, 94170 Le Perreux sur Marne.

CONTACT.

00 N° 21266
Echange nbrx. jx. sur Amiga. J'ai des mégas-soluce pour plein de jx. Recherche le GFA Basic. Contacter Romain Stéphane, 19 rue du cimetière, 6120 Nalinnes, Belgique.

00 N° 21303
Club Amiga Mystery pour renseignement envoyer 1 Dk + 27Frs en Timbre Belges. Ecrire à BP 1513, 6077 Charleroi Belgique.

00 N° 21308
Salut! C'est l'Amiga Golden Club qui t'écris. Si tu veux plus d'infos, écrit à: Beernaert Fabrice, 24 ch. de Bxl, 6040 Jmuet, Belgique.

06 N° 21221
Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga 500 + 1 Mo. Téléphoner au (16) 93.74.68.64 ou écrire à Beccard Stéphane, Résidence les pins, 424 chemin des âmes du purgatoire, 06000 Antibes.

18 N° 21324
Ech. jx., utils, démos (Baby Jo, Magic Pocket...). Contacter Nicolas Odeau, Les Champs des merisiers, 18500 Vignoux/Barangeon.

20 N° 21354
Ech. nbrx. jx. Ecrivez à Jural Nicolas, BP 94, Lupino, 20611 Bastia.

21 N° 21257
Vds. Ech. jx. Amiga - Vos pins Micro Peuvent m'interesser. Prix très intéressants. Téléphoner vite au (16) 69.88.09.58 - J.BGE -.

36 N° 21318
Sur A500 vends, échange, achéte jx. à bas prix. Téléphoner moi vite ou écrivez-moi à: Yoann Janvier, 8 Allée Antoine Watteau, 36000 Chateauroux.

37 N° 21275
Vends ou échange News sur Amiga 500, poss.: Tip Off etc... Contacter Fraisse Nicolas au (16) 47.39.14.17 ou écriver à 7 Mail David Dangers 37000 Tours.

45 N° 21146
Cherche contacts serieux et rapides pour echanges sur Amiga. Envoyer liste, reponse assuree. Lagrene Benoit 19 bis Route de Blois 45130 St Ay.

47 N° 21404
Echange jx., utilitaires (avec docs. si possible) et Demos - Nouvauté éxigées - Posséde de nbrx. news. Envoyer liste à: Durand Thierry, 5 allée Paul Gaugin, 47510 Foulayronnes.

59 N° 21447
Cherche contacts sérieux sur A500 ou A500+. Contacter Grégory, la semaine, sauf le week-end au (16) 27.47.16.61 ap. 19h.

62 N° 21270
Cherche contacts sympas sur Amiga autour de Bethune. Contacter Laurent au (16) 21.65.80.08.

75 N° 21244
Cherche contacts sérieux sur A500. Si possible sur Paris. Contacter Jean-Baptiste au 201 Bld Malherbes, 75017 Paris, Tél. (1) 42.67.98.78.

77 N° 21127
Recherche les dernieres démos sur Amiga. Contacter Sebastien au (16) 60.01.45.74 ap. 19h00.

77 N° 21426
STOP! Cherche un contact sérieu et sympa sur A500 (échange news et autres), débutants accéptés. Contacter Raban Sébastien, 28 rue des Bleuets, 77420 Champs sur Marne.

84 N° 21203
Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga 500 Plus. Contacter Fabrice, 658 Chemin Donné du Ratachan, Rte de Lagnes, 84300 Cavaillon. Réponse assurée.

87 N° 21278
Echange Amiga 500 avec 1 Mega + moniteur couleur + jx. encore sous garantie, contre PC AT VGA (12 MHz minimum). Contacter Mr Morel JC au (16) 55.77.58.31 CTD poste 965.

89 N° 21268
Vends super news sur Amiga à prix diaboliques. Téléphoner au (16) 86.62.49.40 Cherche aussi contact dans région (Auxerre, Sens, etc.).

91 N° 21089
Vds Nintendo Sous Gar. + 2 man + 13 jx Megaman 2, Tortues Ninja, Tetris, Ghosbusters 2, Batman, Blackmanta, Robocop, Galaga, etc, le tout 1600 f 7-421 Valle Collin 91150 Etampes Tel (16) 64.94.71.01.

92 N° 21233
Echange ou Vends News sur Amiga. Contacter Ludovic au (16) 46.57.36.42.

93 N° 21219
Cherche contact sur Amiga pour échange de news (Paris et Région Parisienne uniquement) (pos.: Tip Off, Robocop3, etc...) Contacter John au (16) 48.33.04.38.

93 N° 21444
Cherche contact sérieux sur Amiga 500 sans ext. Téléphoner au (1) 48.27.44.65 ap. 18h.

93 N° 21451
Echange news sur Amiga, jx., utils. Vends jx. Mégadrive. Contacter José au (1) 48.44.12.93 Pantin.

94 N° 21319
Cherche contacts sérieux et rapides sur Amiga. Envoyer liste à Karim Ghanem, 5 rue du docteur Lebel, 94300 Vincennes. Réponses Assurées!.

95 N° 21335
Cher. contacts sur A500 pour ech. jx., utils, démos important. Cher. plusieur coder pour completer groupe. Contacter notre spreaderswaper (David) au (16) 39.81.79.36.

VENTE.

00 N° 21287
Vds jx. originaux sur Amiga: 100Frs. Téléphoner au (16) 55.01.91.23 ap. 18h. Echange jx. sur Mégadrive: Sonic contre Street of Rage ou Alien Storn.

00 N° 21338
Vds Magican Lord + Super Spy + 1 manette 1800Frs et vends jx. sur Amiga. Contacter Régis au (16) 60.46.28.06 ap. 18h15.

00 N° 21462
Vends Carte AT Once AT 286 pour Amiga 500 et 2000 avec adaptateur a2000. Prix 1300Frs. Carte Adspeed Amiga 500-2000 14,3 Mhz: prix 900Frs. Contacter Ludovic au (1) 48.44.08.31 le soir.

06 N° 21216
Vends originaux Amiga (Operation Stealth, Croisiére pour un c., Shadow of the Beast 2, Rick Dangerous 2): 200Frs l'un + cadeaux. Contacter François au (16) 93.70.15.19.

21 N° 21173
Vensds Commodore CDTV sous garantie + 5 CD prix 4600 F (port compris). Contacter Millot Jean-Philippe 100 rue de jouvence 21000 Dijon ou tél au (16) 80.71.12.43 (ap. 19h).

26 N° 21135
Vds pour Amiga (originaux!!) 3D Constraction kit + Kick Off2 + Monkey (VF) + Compil (Kick Off1 + Player a Manage2 + I.Soccer) TBE. Contacter Franck au (16) 75.71.58.37 ap. 18h.

29 N° 21264
Vends éducatifs 6émme originaux à 100Frs piéce. Visa pour Hyde Park, Bosse des maths, Le labyrinthe d'anglomania, Aux mille calculs, D'erare, Picsou math. Téléphoner au (16) 98.40.24.39.

30 N° 21419
A2000 + 1845 + Ext. 2 Mo + 2é lecteur + joy. + disk: 8000Frs. Contacter Alain aux heures de repas, au (16) 66.39.29.47.

31 N° 21237
Vds. Amiga 500 avec: lecteur externe + extension + 2 joy. + 100 disk + 3 originaux + télé 55 cm stéréo (sous garantie): 4800Frs. Téléphoner le soir au (16) 61.90.60.87.

31 N° 21442
Vends jx. sur Amiga, dont news et vends Sonic sur Mégdrive: 250Frs. Contacter Glen Boquebo au (16) 61.86.19.51 ou au 4 rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille.

37 N° 21075
Pour Kick-Off, changer les noms et les caractéristiques des joueurs et desormais possible! BARBONI Stephane 24 rue Saint Etienne 37300 Joues Les Tours Tél (16) 47.27.67.11.

41 N° 21217
Vds. A500 + lect. ext. + 300 disks (jx + utils) + DD Trumpcard 52 Mo + ext. 2Mo + cartouche Act.Rep.3 + 3 joys + 2 souris + livres et mags. Valeur 14 500Frs, cédé 11 000Frs à deb. Téléphoner au (16) 54.20.81.61.

42 N° 21416
Vds. 3D Construction, kit original, avec K7 vidéo et notice: 200Frs. Contacter Mathieu au (16) 77.72.20.23.

44 N° 21400
Vends logiciels A00, F-19 Retaliator, Moonwalker, Barbarian, Utopia, Moonblaster, à 100Frs piéce ou le tout 400Frs. Téléphoner à partir de 20 heures au (16) 40.81.00.82 - Livres avec notices....

54 N° 21083
Vds ou echange sur Amiga F-19, Operation Stealth, Grand Prix 500 2, Panza Kick Boxing. Contacter Frédéric au (16) 83 96 33 25 ap. 17h30 - Région Lorraine si possible.

59 N° 21116
Vds jx originaux Amiga + garanties (Prince of Per, elvira, Croi. Pour un cad, 2-Out, Gods...). Contacter Soblak Frabrice 19 rue Gambetta 59188 St Aubert ou Tél au (16) 27.37.24.36.

59 N° 21231
Vds. jx Amiga de 50 à 120Frs + AMOS: 250Frs + Domaine Public 15Frs pièce. Demander liste contre tbre 2,50Frs à Guillaume Pette, 1 Dreve du château, 59273 Fretin. Ech. possible.

62 N° 21111
Vds originaux Amiga: Fire & Brimstone 140Frs, Wonderboy 290Frs, Rainbow is land 90Frs, Nightshift 90Frs, frais de port compris. Contacter David au (16) 21.76.83.69.

67 N° 21189
Vds. original educatif CE2 Français. Contacter J-Marc au (16) 88.78.83.81. Vds dernières nouvautes originaux: Populous 2 etc... Prix intéressent. Contacter Christophe au (16) 88.78.78.88.

69 N° 21190
Vends jx. et utilitaires originaux: 3D const, Kit, Amos, Avantage Tennis, Compil: Aventure Planet etc... entre 100 et 200Frs. Demander liste à Pinet Emmanuel 18 rue Vauban 69740 Genas.

72 N° 21301
Vds. orig. Ste: Maniac Mansion, Indy Adv., Triad 3, Infestion: 80Frs. Ecrire à Piron Fred, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche.

75 N° 21065
Vends Amiga 500, ext 512 ko horloge moniteur 1084s, 2 joys, nbrx jx. originaux prix 4500 F - Contacter Sébastien au (1) 40.30.03.94 ap. 18 h.

75 N° 21073
Vds Amiga 500 + 1 Mo mémoire, Fusion paine, Kind Words, Kick off, Indiana last concade, F 18 Interceptor, Bible avec disk, joy. - 3200 F à débattre - Contacter Olivier au (1) 42.50.05.35 de 18h30 à 21h.

75 N° 21136
Vds jx. Amiga la plupart ss gar. (Leander, Moktar, WWF, Op.Steacth, Final Fight, Beast 2 et New compil) de 50 à 200 F. Contacter Sinclair au (1) 42.36.66.37 de 19h30 a 20h30.

75 N° 21382
Vends A500 + moniteur couleur + ext. 512K + lecteur externe + 2 joy.s (et souris) + nbrx. jx. et util. (Amos, F 19) + revues + tapis souris + boite de rangement. Prix 5500Frs. Téléphoner au (1) 40.54.02.49.

77 N° 21061
Vds jx. originaux sur Amiga: Final Whistle 50 F et Another World 150 F - Contacter Nicolas au (16) 60.03.58.17 le week-end ou ap. 18h.

77 N° 21294
Amiga 500, manette, 100 jx., bon état,. Prix 2700Frs. Téléphoner au (16) 64.07.91.97.

78 N° 21085
Vends A500 + Ext 512ko + moniteur couleur prix 4200 F à débattre -Contacter Richard au (1) 39.76.87.19 ap. 19h ou (1) 40.61.43.85.

84 N° 21057
Vends logiciels originaux a bas prix pour Amiga - Contacter Jean Pierre au (16) 90.74.26.12 le soir ap. 18h.

91 N° 21086
Vds A500 très bon etat + jx. +joys pour 2700 F. Contacter Charles-Edouard au (16) 60.86.27.53 Urgent.

92 N° 21069
Vds nbrx. jx. originaux, nbrses nouveautés, envoyez une enveloppe timbré à, Mme Corinne LE BIHAN, 2 allée d'Arz, 92160 Antony.

92 N° 21183
Vds Amiga: TBE, avec nbrx jx + 1 manette + utilitaires + magazines, le tout: 3800Frs, vendu 2800Frs (très peu servi). Contacter Amir 38 avenue Duroule 92200 Neuilly sur Seine.

93 N° 21147
Vends jx. sur Amiga. Contacter Cayeman J.N 64 rue du reseau Robert Keller 93160 Noisy Le Grand ou tél au (16) 43.03.74.12.

95 N° 21236
Echange toutes dernières news. Vends Croisiére, Powermonger, Op. Stealth. Vends Amiga éclaté pour recupe. piéces. Contacter Manuel au (16) 39.94.50.18 Région Parisienne.

AUTRES

ACHAT.

76 N° 21357
Achète Lynx avec jx., pas trop chers. Contacter Benjamin au (16) 35.93.97.99 - Urgent!

83 N° 21349
Cherche traitement de texte en K7 ou cartouche pour Thomson TO7+ 16 Ko. Urgent Ecrire à Giraud Fabrice, le Jean Leblanc, av. Le beulegou, ZUD de la Rode, 83000 Toulon ou tél. au (16) 94.42.66.81.

92 N° 21373
Achète moniteur couleur Amstrad CPC ou tous types avec prise péritel à moins de 1000Frs. Contacter Manuel ap. 18h au (16) 46.55.10.78.

CONTACT.

13 N° 21375
Echange vos cartouches Game Boy contre mes Pin's, pour Marseille et Région. Contacter Marie au (16) 91.06.21.72.

17 N° 21056
Echange jx. sur Neo Geo ou achete jx. a prix raisonnable Contacter Pierre au (16).32.33.57.90.

68 N° 21151
Nouveau!!! Echange jx. Neo-Geo pour 200Frs + jx. NEC et Sega pour 100Frs. Contacter Frederic au (16) 89.47.45.76 ap. 19 heurs. Merci!!!.

69 N° 21101
Echange jx. Coregrafx (Radio Lepus, Pro Wrestlingz...).Recherche surtout surtout Devil Crash, Cadash, Super Volleyball et World Jockey. Contacter Eric au (16) 78.40.98.24 le W.E.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

74 N° 21241
Je vends 2 mêmes raquettes Donnay Pro One Agassi, en bon état, avec leurs housses pour 2000Frs (frais de port inclu). Contacter Alexendre au (16) 50.70.46.44.

VENTE.

00 N° 21334
Vends ordinateur MSX VG8020 K7 et cartouches 15 jx., dont Musique, F1, Spirit, Road Fighter + lecteur cassette + joy.s. Téléphoner au (16) 69.34.31.40 (Prix à débattre).

00 N° 21463
Vends chaine Hifi Pioneer 2*50 W, enceinte 2*80 W. Midi - Ampli- Turner - Cassette - Platine laser - 2 ans - Le tout 2900Frs. Contacter Ludovic au (1) 48.44.08.31.

03 N° 21348
Vends MSX Canon V20, lecteur K7 + joy. + jx. + livre basic. Prix 700Frs (à débattre). Contacter Olivier au (16) 70.06.02.09.

06 N° 21242
Eh! Mec! C'est ton destin, alors prends toi en main: achète ma SMS avec jx. (entre 1 et 13), prix à débattre (matos en trés bon état). Contacter Thibau au (16) 93.82.32.98 ap. 18h.

13 N° 21390
Attention, super occase!!! Vends lots de 10 Pin's + 1 gratuit: 150Frs au lieu de 250Frs (+ frais de port 8Frs). N'oubliez pas vos coordonées! Ecrire à Tavitian, 9 rue Hameau Guynemer, 13800 Istre.

37 N° 21068
Vds Sgfx + 1 jeu 900 F - vds ou éch jx Nec: Cadasch, Wct, SSS, F.Solcer, F1 Circus, Hero Tonna... vds jx CDRom: YS3, Rayx Amber 2, vds CDRom: JBG a Paris mon tél (1) 47.95.92.98.

44 N° 21143
Salut vds Sega MS + 5 jx., Vds MO6 + 21 jx., Vds Logs Amiga ou echange le tout contre PC Engine GT merci! contactez-moi au (16) 40.53.54.91. Vive l'humour dans jostick!!!.

53 N° 21389
Vends cartouches pour TO7-70, compatible TO8, nbrx. logiciels à bas prix. Liste sur demande à Mr Etienne Michel, 252 rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

54 N° 21066
Vds sur Gameboy Surpermario, Ballon Kid, Gargoylesquest a 130 F, Bubblebobble, Skake or Die, Double Dragon 2 à 240 F, Alley Way a 125 F Tél au (16) 83.48.13.28 ap. 18 h 30.

56 N° 21205
STOP! Je vends des News à prix raisonnable. Je rappelle que se sont des Méga-news. Ecrivez-moi, vous ne serez pas déçu! Aline Damien, 136 av. Gal de Gaulle, 56400 Auray.

62 N° 21351
Urgent! Vends TO9 + DKs vierges + 4 jx + guide informatique: le tout 1000Frs. Contacter Cédric au (16) 21.73.36.51 ap. 20h (prés de Bapaume).

67 N° 21295
Vds. jx Gameboy: 150Frs. Vds PC 3"1/2: Panza Kick Boxing: 150Frs. Téléphoner au (16) 88.74.92.87.

74 N° 21150
Vends imprimante Panasonic KX-P1081 + support + 700 pg listing 1490 f + joy. cobra 220Frs + revues informatiques. Tél au (16) 50.34.56.95.

75 N° 21069
Vds Videopac philips avec ses jx. Contacter Jérome au (1) 43.71.41.82.

75 N° 21311
Vends Gamegear avec Mickey, Shinobi, Colums, Greffin et adaptateur secteur. Prix 1000Frs. Contacter Vincent au (1) 43.55.57.80 (sur Paris).

75 N° 21454
Echange Lynx + 6 jx. contre Game Boy + jx., ou vend Lynx + 6 jx. + adapt. secteur: 1100Frs. Contacter Sébastien au (1) 42.39.12.66 sur Paris ou Amiens.

78 N° 21313
Vds. Lynx + 5 jx. + Comlynx pour 1000Frs. Contacter Christophe au (16) 34.74.43.20 ap. 16h.

78 N° 21431
Vends Lynx TBE + 3 jx. + adaptateur secteur + Comlinx + pare soleil: 1000Frs. Contacter Jérome au (16) 34.51.48.16.

91 N° 21307
Vend TO8 couleur prise péritel, 2 joy, souris, imprimante, lecteurs de cassettes et disquettes, nbrx jx. et livres de prog. jx. en TBE. Prix 1500 F. Contacter Michael au (16) 69.41.86.50.

92 N° 21064
Vends 10 boîtes de papillons de collection 500Frs la boite possede morpho achilles caligo idomenus demander Benjamin au (1) 47.71.66.10 avant 20h.

92 N° 21259
Vends Lynx + 4 jx. (Rygar, California, Chips Challange, Paperboy), valeur 1800Frs, vendu 1100Frs, le tout en TBE. Contacter Franck au (1) 47.39.60.52 ap. 18h.

92 N° 21418
Vends Gamegear neuve pour 800Frs, avec Sonic. Vite! Contacter Judith au (1) 46.23.03.20 à partir de 19h00 (Région Parisienne seulement).

93 N° 21063
Vds nbrx. jx. nes a 200 F - Vds Game Gear + 2 jx. pour 800 F - uniquement Région Parisienne - Contacter Bruno au (1) 43.85.58.66.

AMSTRAD

ACHAT.

14 N° 21391
Vends jx. sur Amstrad 6128 (disks): Robocop, Baby-Jo, Tétris, S-Wonder-Boy, 50Frs. Achète Multiface 2. Téléphoner au (16) 31.47.59.91.

35 N° 21078
Achète carte FO Dos (200 f) ext. mémoire 64 k DK Tronics (200 f) NRJ 1, Sim City, Albered Beast (K7). Contacter Gilles (rennes) au (16) 99 45 49 39 ap. 18h.

57 N° 21088
Achete programateur d'Eprom avec notice d'emploi - Tél (16) 87.86.11.60 pour CPC 6128.

VENTE.

19 N° 21209
Vds jx. sur CPC 6128 de 80 à 150Frs (jx. simples et compils). Ecrire à Stephane Mestre, rue des Chalibordes, 19190 Beynat, ou tél. au (16) 55.85.54.82.

32 N° 21071
Vends cpc 6128 coul, nbrx jx., utilitaires, kit Telech, manuel, 20 revues, le tout en Tbe prix 1900 F. Contacter Anthony au (16) 47.91.47.31 ap. 18 h. Rigolos s'abstenir.

33 N° 21220
Vends CPC 464 coul. TBE + 70 jx. + 7 livres utilitaires + 2 joy. à 1800Frs ou échange A500. Téléphoner au (16) 56.21.48.70.

34 N° 21060
Vends CPC 6128 coul. + jx. + joy. + revues prix 2200 F, érire à Yann Frappereau-145 rue G. Janvier-Rés. Le Marcelone-Bat 4 - 34070 Montpelier ou tél: (16) 67.47.18.62.

35 N° 21082
Vends CPC 6128 coul 2 man env 150 jx. avec boite rang DFP Art Studio avec interface et souris 30 revues, 2 kits de telechargement Sprite Alive, 1 educatif de francais le tout 2500 F. Contacter René au (16) 99.94.40.90.

36 N° 21118
Vds jx. sur CPC 464 K7 prix de 10 a 150 F + un cadeau - Ecrire à Lange Maxime rue des chenevrieres, 36110 Levroux.

38 N° 21246
Vends Amstrad CPC 464, lecteur de disquette et cassette + nbrx. jx., état neuf, valeur totale 6000Frs, vendu 3000Frs. Téléphoner au (16) 76.08.54.03.

38 N° 21344
Vds. CPC 6128 coul. + joyst. + souris + nbrx jx., le tout en trés bon état. Prix 1800Frs. Contacter Cédric ou Franck au (16) 76.36.46.41 ap. 18h.

42 N° 21144
Vends CPC 464 mono + Nb mag + manuel + joy + pistolet + 23 jx av. notice + 2 bible des pokes prix 1300 F, frais de port inclus. Pour plus ample rens. tél au (16) 77.69.46.29.

44 N° 21456
Vds. 120Frs piéce jx. 6128: Terr & Conq, Secte noire, Lords of Chaos, Troubadours... Contacter Carole Duguy, Bel-Ego, 44850 St Mars du Desert. Ach. vieux jx. d'aventure.

45 N° 21306
Vends CPC 464 mono, jx., man. pour 1350Frs ou échange contre A500 avec péritel. Contacter Teixeira José, 26 rue Henrie Pauard, 45140 Saint Jean de la Ruelle ou téléphoner au (16) 38.85.53.47.

45 N° 21433
Vends Amstrad 464 + lecteur disquette + lecteur K7 naze, mais lecteur DD1 état neuf neuf + jx. Prix 1200Frs. Téléphoner au (16) 38.33.40.09 Possibilité de vente DD1 seulement.

49 N° 21215
Vends Amstrad 464 mauvais état + 126 jx. + 13 Manettes. Contacter Elvis Tournevis au (16) 36.65.43.21 Merci pour ceux qui m'appelerons.

51 N° 21170
Vends CPC 6128 coul nbrx jx., joys, utilitaire, manuels, livre, cable, le tt en TBE pour 2700 F. Contacter Damien au (16) 26.70.08.13 ap. 19h! URGENT: Seb recontactemoi!.

51 N° 21320
Vends Amstrad CPC 6128 + imprimante DMP 2160 + 45 disks. Prix 3000Frs. Téléphoner au (16) 26.65.26.46 ap. 18h.

53 N° 21156
Vends Lynx + Comlynx + pare-soleil + sacoche + 5 jx. (California Game, Blue Lighting, Paperboy, Zalor Mercenary, Slime World) 1100 F (PVS). Contacter Patrice au (16) 73.51.45.32.

58 N° 21272
Vends CPC 464 couleur, nbrx. jx. (+ 50), 3 joy., manuel & livre, protection contre les surcharges, le tout 2500Frs à débattre (si possible Niévre). Contacter Nicolas au (16) 86.25.26.94.

59 N° 21117
Vds Amstrad CPC 468 coul + moniteur mono + adaptateur tv + jx + livres prog 1000Frs - Contacter Fabrice Solblazk 19 rue Gambetta 59118 St Aubert ou Tél (16) 27.37.24.36.

62 N° 21227
Vds Amstrad 6128 coul., DMP 2160 (imprimante) + papier + 50 disquettes + matériels pour 3500Frs au lieu de 8000Frs. Contacter Feuillet Thomas au (16) 21.44.41.28. URGENT.

67 N° 21126
Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 1 joy. neuf + 50 d7 + 50 revues (100%, Am-mag...) le tout en t.b.e 4000 f à déb. Tel. au (16) 88.89.58.37 ap. 17h.

68 N° 21269
Vds Amstrad 6128, moniteur couleur CTM 644, 2 man., 2 boites de rang., 30 D7 de jx. (60 jx.), cable pour 2 man., manuel et éventuellement magazine: 2800Frs. Contacter Fournier Vincent au (16) 89.44.73.96.

69 N° 21090
Vds CPC 6128+ couleur ss gar + joyst + disk + cartouches contacter Nicolas Terrier 8 allee Res Recamier 69130 Ecully Tél (16) 78.33.52.44 - Je vends le tout 2000 F.

69 N° 21137
Vends CPC 6128 coul. tres peu servi + nbrx jx. + notice + carton d'origine + revues CPC, le tout pour 3000 F. Contacter Ludovic au (16) 72.24.36.99 le week-end URGENT.

76 N° 21166
Vds CPC 6128 mono + joys + revues + nbrx. jx. (DK & K7)- Rech contact sur Amiga - Conseil Jean-Marie, Beaubec la rosiere 76440 Forges Les Eaux ou tel au (16) 35.09.87.74 (le week-end).

76 N° 21323
Vds. CPC 6128 coul. TBE + jx. + utilitaire français. Prix 1900Frs. Contacter Vincent au (16) 35.64.66.13 (si possible dans la région 76) et pour le même prix des revues!.

77 N° 21235
Vds. Amstrad CPC 464 couleur + 100 jx. + 1 joy.: prix 1500Frs à débattre. Contacter Steve au (16) 64.37.62.40.

77 N° 21342
! URGENT! Vend 6128 couleur + nbrx. jx. pour un prix super: 1850Frs. Contacter Eric au (16) 64.68.67.83 ap. 17h00.

82 N° 21191
Vds. CPC 6128 coul. + manuel + housses (ecr. - clav.) + cables rallonge (ecr. - clav.) + revues (40 env.) + utils + nbrx. jx. (150 env.) + 2 joys. Prix 2500Frs. Tél. au (16) 63.20.23.79.

91 N° 21129
Vends CPC 6128+ avec monit coul. nbrx. jx., revues, kit de telechargement et cartouche de comptabilite avec manuel 2000 F. Contacter Julien au (16) 60.19.12.03.

92 N° 21421
Vends CPC 6128 couleur, 50 jx, 2 joy.s, 1 traitement de texte, documentation, manuel d'util. Prix 1500Frs. Contacter Laurent au (1) 47.75.37.30 Paris.

93 N° 21107
Vds CPC 664 coul + tuner tv + meuble 2 joys + 30 jx. originaux + livres (tout tbe) prix 2000 F. Contacter Steph. au (1) 43.81.34.77. ap. 20 heures! URGENT!.

93 N° 21450
Vends CPC 464, mon. coul, lecteur de disks, Mirage Imager, Synthétiseur vocal, nbrx jx cassettes-disks-joy, revues, le tout en TBE pour 2900Frs. Contacter Ludo au (1) 48.20.00.17 ap. 20h.

94 N° 21211
Vds CPC 6128 + moniteur coul. + util. + multiface + t.nbrx jx. + boite rang. + notices. Attends vos offres ou contre Megadrive + jx. Contacter Sébastien au (1) 48.77.06.64.

94 N° 21300
Vds. CPC 6128 couleur, trés nbrx. jx., joy., logiciel graphique, copieur, livre de programations, le tout en TBE: 2400Frs. Contacter Robin au (1) 43.39.91.43 (Bonneuil).

95 N° 21336
Vends CPC 6128+ couleur, nbrx. jx., boite de rangement, 2 joys, le TTBE. Prix: 2500Frs. Téléphoner au (16) 34.64.47.59 ap. 19h.

95 N° 21422
URGENT! Vends CPC 6128 couleur + 120 jx. + magazines + joy., état neuf: 3500Frs. Contacter Julien au (16) 39.89.97.56 ap. 17 heures.

NEC

ACHAT.

51 N° 21103
Achete CD-Rom NEC 2 + interface PC Engine + 1 jeu CD pour moins de 2000 F à déb. Contacter Matthieu au(16) 26.64.47.29.

83 N° 21168
Achete Sprigman 150 F, Prince of Percie 120 F, Formation Soccer 100 F, Carte V3 350 F, Devil Crash 100 F et surtout PC Duo 1600 F. Contacter Xavier ou Arnaud au (16) 94.91.01.96.

91 N° 21331
Ach et ech. nbrx. jx. Nec (poss. J.Chan. PC Kid 2, Tennis) Ech aussi jx. Méga-D. (poss Street of Rage, Donald...). Contacter François au (16) 85.47.76.52.

CONTACT.

44 N° 21077
Echange ou vends jx. Core-Grafx - Contacter Aurellien au (16) 40.76.71.89.

71 N° 21453
Ech. prête jx NEC + CD et surtout des news. Contacter Cédric Grech au (16) 85.39.45.64 ou au 181 Bd des Perrières, 71000 Macon (j'ai Final II, Mesopotamia, etc...).

78 N° 21366
Echange GT Turbo + 3 jx. + branchemant sur secteur, contre Coregrafx + CR-Rom avec 1 ou 2 jx. sur CD. Vend GT + 3 jx.: 3500Frs (ss. garantie). Contacter Jojo au (16) 30.21.81.65.

VENTE.

00 N° 21230
Vds. NEC + 4 jx. (Vigilante, Populous, Motoroadr 2.), 1500Frs ou échange contre 3 jx. Mégadrive. Contacter Rizzi Jérôme au (16) 84.35.52.37.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

00 N° 21455
Vds. Coregraphx avec boite + quintupleur + 2 manettes + 4 jx. (Jackie Chan, Gunhed, Catch, Dragon Spirit) + péritel + adaptateur sur secteur: 1600Frs. Téléphoner au (16) 50.27.87.33.

06 N° 21443
Vends jx. NEC: Dragon Spirit 150Frs, Héro Tonna 200Frs, Jacky Chan 200Frs, Final Soldier 250Frs. Contacter Patrice au (16) 93.55.08.91.

30 N° 21212
Vds Coregrafx II, 2 joys, 1 Quintupleur + PCkid II + 1 jeu, Etles. Port gratuit. Le tout pour 1000Frs, ach. le 27/11/91. Téléphoner au (16) 66.34.39.72 URGENT!.

31 N° 21132
Vends Coregraphx + 6 jx. (Ninja-Sirit, Adv Island, Shubibin Man 2...) prix 1200Frs sur region Haute-Garonne. Contacter Julien au (16) 61.86.16.39.

31 N° 21410
Vds. Core Grafx, 5 bons jx. (Jakie Chang, Légende de Toma', Beach Volley, Wonder Boy). Prix 1600Frs. Contacter Jacques Estanque au (16) 61.53.29.22 - Pendant les vacances tél. au (16) 63.64.45.44.

37 N° 21198
Vds. SGFX + 1 jeu: 900Frs. Vds jx NEC et CDRom: YS III, Rayxamber II, F1 Circus, WCT, F.Soccer, SSS, Hero Tonma, Cadash... Vds CDRom. Contacter JBG au (16) 45.41.26.04 ou MOI (16) 47.95.92.98.

40 N° 21092
Attention stopt affaire! Vds Turbo GT NEC (etat neuf) + 9 jx (PC Kid 2, Jackie Chan, Ninja Spirit, Devil Crash) prix 3500Frs (val 5600Frs). Contacter Vincent au (16) 58.74.70.81.

42 N° 21234
SP 6X GRDZT F1: 91Frs, M. Tennnis Alice: 170Frs. Vends NES + Batman Graduys Life Force Ghost and Gobelins: 1000Frs. Echange Gamegear + 5 jx. VS GT. Contacter Bertrand au (16) 77.25.91.63.

42 N° 21380
Vds. jx. NEC: F.Match Tennis 290Frs, F.Soccer 280Frs, New Zéland Stori 140Frs, S.Volleyball 200Frs, ou le tout 800Frs. Ecrire à Courtial Jérome, 13 rue Duke Ellington, 42000 St Etienne.

47 N° 21210
Vds pour Gameboy: Lightboy: 100Frs, F1 Race + Adapt. 4 joueurs: 150Frs, RC Pro. AM.: 100Frs, In'your Face: 100Frs, Spiderman: 80Frs, Golf: 80Frs, Flipper: 80Frs. Téléphoner au (16) 53.71.51.52 le week-end.

60 N° 21345
Vds. Supergrafx + 6 jx. (1941, Aldynes, PC Kid II, Formation Soccer, Veigue) 2500Frs. Ecrire à Cavalon Cédric, 17 rue de la République, 60240 Chaumont en Vexin ou Tél au (16) 44.49.08.22.

67 N° 21283
Vds lot de 4 jx. NEC (Super Volleyball, Super Star Soldier, Beball, Pacland): 350Frs. Contacter André au (16) 88.98.80.03 ap. 18h30.

69 N° 21145
Vends Dragon Spirit etat neuf (jamais utilise) à 250 F. Contacter Gregory au (16) 78.22.30.49 ap. 17 heures, merci!.

75 N° 21093
Vds NEC ou SGX + 10 jx pour 2000 f seulement - Achète Super Famicom et Gamegear (1600Frs et 1000Frs avec jx) vds jx NEC a part: 100Frs. Contacter Pierre-Eti (1) 42.88.67.33 - 42.55.20.73.

75 N° 21133
Vd Supergraphx + 3 jx: Aldynes Ghosngbost etc... Etat neuf a 1500 F. Vds jx NEC de 100 a 250 F. Vds jx Lynx: Paperboy + Cal Games + Sacoche a 300 F. Tél au (1) 43.66.63.89 de 18h30 a 20h00.

77 N° 21346
Vds. PC Engine, 5 jx (PC KidII, Devil, Crash...) + 2 manettes à: 1300Frs. Achéter en mars 91. Vds. jx Nes de 125 à 210Frs (Zelda 2...). Contacter Julien au (16) 43.72.26.93 ap. 17h.

77 N° 21427
Vds. Coregraphx 2 + Cyber Core + Shinobi + F1 Circus + 2 manettes + 1 quintupleur. 1500Frs. Contacter Victor au (16) 64.40.08.65.

91 N° 21098
Vds ou echange sur NEC: Dark Legend, Wonderboy3, Cadash, Heavy Unit, J.Chn, Down Load, Tennis, Rabiolepus, T.Heli, Bloodywolf, Sonson2 - Contacter Thibaut au (16) 69.05.92.21.

91 N° 21140
Vds: NEC + 5 jx. + man.(Formation Soccer...) prix 1100Frs. Tél (16) 60.86.01.06.

91 N° 21148
Vds NEC + CD Rom + 10 jx + 4 joy 4000 f. Ach jx NEC: Basket, Parasol, Ys, Dondokodon, minimum 250 F. Ach MD + jx: - de 1000 F. Ach Lynx2 + jeu: - de 900 F. Contacter Fabrice au (16) 64.56.12.10.

91 N° 21420
Vends NES + Mario 1 + Punch-out (150Frs seul): 550Frs ou sans Punch-out: 400Frs. Contacter Sébastien au 69.84.77.02.

92 N° 21130
Vds CORE + 9 jx. + 2 joys: 2000 F ou jx. seuls: Cityhunter 200 F, Pckid2 200 F, Volley 200 F, Batman 200 F, Japanwarrior 100 F, Marchenmaze 100 F etc... ou core + 1 joy: 600 F. Tél: (1) 45.34.30.13.

92 N° 21263
Vends Game Boy + 10 jx. + Light Boy, TBE, pour 1200Frs. URGENT. Contacter Olivier au (16) 47.08.65.15 (prix à débattre).

92 N° 21298
Vends Corégrafx, 2 joys, doubleur, 5 jx. sportifs (2 jx. gratuits au premier acheteur). Prix 2000Frs. Contacter Gregory Ruget au (1) 47.74.81.87.

93 N° 21401
Nds. NEC PC Engine + PAO + 2 jx.: 500Frs le tout. Contacter Guillaume Blanche au (1) 48.21.33.80.

94 N° 21096
Vends NES + 3 jx. (Megamanc + Duckhunt et Mario) + Zapper + 2 manette prix 700 F à débattre. Contacter Frederic au (16) 45.94.82.55.

94 N° 21377
Vds. NEC 2 + 2 man. + 2 jx (Final Tennis, F1 Battle) + quintupleur sous garantie. Prix 1390Frs - URGENT! - ou échange contre Séga 16 Bit + man. + jx. Téléphoner au (1) 43.82.00.26.

95 N° 21121
Vds NEC + 1 jx: 750Frs ou avec 5 jx. 1500 F - jx. Ninja Sprint, Final Match Tennis, Shinobi, Catan saga 2 et Japan Warior. Contacter Nicolas au (16) 39.91.88.38.

95 N° 21160
Vds NEC Corregraphx + 1 manette + 8 jx. valeur réelle 4500 F, prix céde a 1750 F (à débattre au (16) 39.35.07.12).

NINTENDO

ACHAT.

17 N° 21363
Achète jx. Gameboy 125Frs maxi et vends ou échange jeu Gameboy "Gargoyl's Quest" 225Frs minimun en TBE. Contacter Fabien au (16) 46.95.50.49 ap. 18 h - URGENT!!! Merc!!!.

24 N° 21187
Achète jx. Gameboy entre 100 et 160Frs. Contacter Cédric au (16) 53.51.56.88.

29 N° 21271
Ach. sur NES, Double Dragon 2, Bad Dudes, ou super Mario 3, environ 200Frs. Contacter Franck Salou au (16) 98.03.51.14.

31 N° 21247
Achète Super Famicom + 1 jeu: 1500Frs. Téléphoner au (16) 61.89.08.87 ap. 18h.

42 N° 21106
Achete Gameboy a 350 F maximum. Contacter Sébastien Fourmet, 6 allée de l'osmonde 42100 St Etienne.

CONTACT.

78 N° 21181
" Super NES pa? N° 4 le Fanzime Culte Superfamicom contre 3 Tbres à 2,50Frs. Contacter Pilet Stephane, 4 Square Verdines 78190 Trappes.

92 N° 21196
Echange, Vends, Achète jx. pour Super Famicom, Mégadrive, Gameboy. Contacter Marc Petitier au (1) 47.50.84.73.

VENTE.

00 N° 21288
Vends sur NES cartouches de jx.: Griemlins 2, Alpha Mission, Tortues Ninja de 150 à 200Frs. Téléphoner au (16) 81.92.81.54 parés 18h30.

00 N° 21360
Vends console Nintendo, 2 manettes, le pistolet et 8 jx. Contacter Corentin au (16) 60.17.57.63.

00 N° 21399
Vds. jx. Game Boy nbrx titre de 100 à 200Frs. Téléphoner au (16) 78.49.50.26.

00 N° 21430
Vends console Nintendo neuve (NES) + 3 jx.: Turtles, Off Road, Faxanadu. Téléphoner au (16) 69.21.08.76 - URGENT Lot - Le prix 1100Frs.

00 N° 21436
Vds. NES, 6 jx., 3 man. dont NES Advantage, pistolet, télé noir et blanc, le tout 1 an, valeur réel 5100Frs, vendu 2500Frs. Vds. moniteur 464 + lecteur disquettes + nbrx. jx., vendu 1000Frs. Contacter Eric au (1) 45.92.81.87.

02 N° 21258
Vend NES + manette Nes Advantage + nbrx jx. (Mario I et II, Castel Vania I et II, Zelda II, Tétris...), prix à débattre. Téléphoner au (16) 23.58.10.57.

13 N° 21446
Vds. jx NES (Mario, Zelda, Faxanadu, Ryar, Gremlins 2, Iron Sword...) + jx Game Boy: 400Frs, les 5 ou 100Frs l'un. Contacter Stéphane ap. 18h SVP au 90.42.67.03.

25 N° 21343
Vds. console Nintendo + 6 jx. + 2 manettes + le pistolet (zapper), le tout 1300Frs, TBE, (Ducktables, Métal-Gear...). Contacter Régis au (16) 81.90.24.33 ou David au (16) 29.91.58.64.

36 N° 21305
Vends ou échange Gameboy & jx. (Bubble Bobble, Double Dragon II etc...) contre Gamegear, Lynx etc ou 1000Frs. Téléphoner au (16) 54.30.01.25 ap. 18 heures.

38 N° 21094
VendsGgamegear neuve (ecranintact) + Mickey, Shinobi, Colums + Transfo, le tout: 1250 F. Vends GT +Ffinal Match + Cyber core: 1790 F (ou à débattre). Contacter Julien au (16) 76.72.54.96.

41 N° 21171
Vends Amazing, Spiderman sur Game Boy ou echange contre autres jx. game boy. Tél au (16) 54.20.05.95.

59 N° 21213
Vends Gameboy TBE avec Tetris et Final Fantasy Legend pour 450Frs. Contacter Jean-Noël au (16) 27.61.13.08 Pendant le week-end.

62 N° 21328
Vends Nintendo! 2700Frs à débattre. Comportant: Simpson, Shadowwarrior, Double Dragon II + manettes, et celle NES: 10 casettes. Contacter Ludo au (16) 21.52.25.28 ap. 17h.

65 N° 21407
Vends 2 jx. Game Boy: QIX + Bo Jackson (silmulation de football américain et de baseball), le tout 300Frs. Contacter Olivier au (16) 62.94.66.59.

69 N° 21397
Vends jeu NES à 200Frs. Contacter Lionel à partir de 18h au (16) 78.50.24.15.

75 N° 21084
Vds nes+2 man + pistolet + Smbiet 2 + Shadow Worrior + Metal Gear + Duck Hune 900 F, attention SMB (Super Mario Bros) vendu sans notice. Contacter Florian au (1) 43.20.44.78 Merci.

75 N° 21193
Vds. NES + 16 jx (SMB1, ET3, Castlevania...) + quadrupleur + NES Advantage 3100Frs. Contacter Sébastien au (1) 43.57.60.07 sur Paris uniquement.

75 N° 21229
URGENT Vends NES + Mario + 2 manettes: 450Frs. Vends NES + Mario + 6 jx.: Ducktables, Silence Service... 1880Frs. Possibilité de vente séparée. Prix des jx.: 200 à 260Frs. Prix à débattre. Contacter Jean-Christophe au (1) 43.87.17.41.

75 N° 21248
Vds. jx. Nitendo à bas prix. Contacter Frédéric du lundi au vendredi entre 18 et 19h au (1) 42.27.06.60 (sur Ile-De-France). Cherche Néo Géo à 2000Frs environ.

75 N° 21254
Vends jx. Gameboy, Robocop, Castelvaniar, Type, Batman, F1race + amplicateur de son, Prix 600Frs. Téléphoner au (1) 42.41.64.48 de 18h à 20 h - Paris -.

75 N° 21339
Vends Super Famicom + 10 jx. (Arthur, Quest, ACtrainer...). Prix 2000Frs ou échange contre une Mégadrive + 1 jeu. Contacter Frédéric au (16) 43.31.76.92.

75 N° 21340
Vds. Final Fight sur Super Famicom. Téléphoner au (1) 45.65.41.30.

75 N° 21362
Vds. NES + 5 jx.: 1000Frs. Contacter Frédéric Smadja, 36 rue de Picpus, 75012 Paris ou tél. au (1) 43.45.68.22.

75 N° 21393
Vends Game Boy avec 5 jx. (neuve: mars 91). Prix 1000Frs. Contacter Lionel au (1) 43.61.10.86.

75 N° 21412
Vends jx. Nitendo à 150Frs piéce. Contacter Charles ap. 17 heures au (1) 30.30.52.95.

75 N° 21415
Vends jx. NES et Superfamicom (Bionic Commando + SMS2 + Goemon Fight + Joe et Mac + SD Great Battle, etc...). Contacter Yann au (1) 45.44.60.03 - Répondeur

78 N° 21067
Vends Tortue Ninja sur nes 200 F ou échange contre une Mégadrive ou une Super Famicom ou une Gameboy ou une Nec ou une Neogeo - Contacter Florian au (1) 39.57.27.01.

78 N° 21162
Vds NES + 8 jx 2000Frs ou jx 200 a 250Frs chacun pour tout renseignement tél au (16) 39.74.90.06 ap 18h00. Si absent laisse coordonees prix de la NES à débattre.

78 N° 21223
Vds Gameboy + jx. (boites d'origine), prix 1100Frs. Vds Commodore PC10 III (10 Mhz) + DD 20 + 5"1/' + 3"1/2 + VGA mono + souris + carte joy., prix 5800Frs. Téléphoner au (1) 34.79.34.70.

78 N° 21251
Vds. Nintendo + 14 jx + 3 joy.s + revues: prix 2900Frs, valeur 5740Frs. Contacter Pierre-Antoine au (16) 39.65.11.13 (avant 21h) ou écrire: 35 cours du 14 juillet, 78300 Poissy.

78 N° 21252
Vds. NES + 14 jx + 3 joy.s + revues, valeur 5700Frs, vendu 3000Frs (négociable). Contacter Pierre-Antoine au (16) 39.65.11.13 URGENT.

78 N° 21312
URGENT! Vends NES + 20 jx. (Megaman 1 et 2, Simon's Quest, Double Dragon 2 etc...) + NES Advantage, le tout pour 2500Frs à débattre. Contacter Pierre au (16) 30.24.44.10 ap. 18h.

84 N° 21424
Vends Game Boy, 5 jx. (Double Dragon, Turtles, QIX, Golf et Tétris), cable Link, écouteur, bon état. Prix 800Frs. Contacter Olivier au (16) 90.75.40.16 ap. 17h30.

91 N° 21149
Vends NES, 10 jx., Zapper, 2 man, le tt en TBE 2500 F. pooss. de vente séparée de 150 a 250 F ou NES + 2 jx 600 F. Telephoner au (16) 69.38.59.55.

91 N° 21296
Vends NES avec 4 jx., pistolet, 2 Man.(Super Off Roadv Teenage Mutant), trés von 2tat. Prix 900Frs ou à débattre. Téléphoner zu (16) 64.98.06.64.

92 N° 21119
Vds jx. Gameboy, Tennis 90 F, Contra 120 F et vds jx. Gamegear (Wonderboy, G-Loc, Colurns) 450 F et Out Run 200 F. Contacter Seb au (1) 46.04.45.70 ap. 17h.

92 N° 21457
Vds. Game Boy + 6 jx, prix: 950Frs. Vds. pour Mégadrive: Forgotten Worlds et Crack Down 350Frs, les deux ou 200Frs l'un. Vds voilier RC3000F. Contacter Julien au (1) 47.02.36.51.

93 N° 21291
Vends NES, pistolet N.Advantage, 9 jx. (Simpsons, Robocop, DD...). Contacter Hervé ap. 17h30 au (1) 43.09.27.48 Gagny 93220.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

93 N° 21358
Vends console NES + pistolet + 2 man. + 3 jx. (dont Turtles), seulement 650Frs en TBE. Contacter Alexandre à partir de 18 h au (1) 48.31.01.63.

93 N° 21364
Vds. Gameboy + Tétris + Mario + Gremlins 2 + F1 Spirit + Tortues Ninja + Castlevania + Light Boy + sacoche, pour 1100Frs. Contacter Sylvain le soir vers 20h au (1) 48.23.56.57.

94 N° 21281
Vend NES, TBE, 2 joy, 5 jx., Pistolet, le tout 750Frs. URGENT!!! Contacter Dimitri au (1) 47.06.20.63 - 18h.

94 N° 21381
Vends nbrx. jx. Game Boy, poss. nbrx. news de 100 à 150Frs. Contacter Miguel au (1) 49.80.02.02.

95 N° 21200
URGENT! Vends Gameboy + 3 jx. (Tétris, D.Dragon, Castlevania II), le tout en TBE, Garntie 5 mois. Prix 800Frs. Contacter Gerald au (16) 30.34.71.66.

95 N° 21206
Vends 2 Gameboys + Mario + Alleyway + 2 Tetris + Cablelink, prix: 900Frs. Contacter Olivier dés 18h00 au (16) 39.78.24.64.

95 N° 21265
Vends Gameboy + 8 jx.: 1300Frs ou échange contre autres. Contacter Marc au (16) 39.80.06.21 - 95110 Sannois -.

95 N° 21274
Vds Gameboy + 3 jx. (Tétris, DDragon, Forteress of Flear), le tout en TBE. Prix 600Frs à débattre. Contacter Yann au 30.30.28.80 (ap. 19h).

95 N° 21285
Vends Game Boy, 4 jx. (Mégaman, Tétris, Super RC Peo, AM et Duck Toles), écouteur état neuf (sous garantie). prix Total: 1300Frs, cédé 800Frs. Contacter Vincent au 34.16.59.23.

95 N° 21411
Vds. NES (TBE) + 9 jx. (SMB 1.3, Zelda1, Mégaman2, Castlevania2...). Contacter Laine Lucas au (16) 30.34.28.63 à partir de 18h, ou au 8 rue de Verdun, 95260 Beaumont sur Oise. Prix 2350Frs.

PC & COMPATIBLES

ACHAT.

86 N° 21273
Ach. lecteur 3"1/2, pour PC, a 300Frs. Contacter Cyril au (16) 49.61.01.53.

CONTACT.

00 N° 21359
Cherche contacts sympa sur pc 5"1/4, Région Cote d'Azur de préférence. Contacter Philippe Brombach au (16) 93.66.31.41 ap. 17h.

13 N° 21353
PC échange ou vends nouvautés en 3" ou 5". Ecrire à Boucard Philippe, 2 Trse de la chapelle, Les Camions, 13011 Marseille ou tél. au (16) 91.43.03.16.

38 N° 21327
Echange jx. sur Pc, poss. neus. Réponse assurée 100 %. Contacter Lionel Auguste, 34 les ardillaise, 38190 Crolles.

59 N° 21184
PC cher. contact sérieux et durable sur 3"1/2. Ecrire à Mantel Michel 1/42 Groupe rénovation 59160 Lomme.

60 N° 21423
Cherche contacts sur PC 3"1/2 et 5"1/4. Ecrire à: UX Yannick, 6 rue Camps de Compiégne, 60200 Compiégne, ou tél. au (16) 44.40.34.67.

60 N° 21448
Cherche contact sérieux et durable sur PC 5"1/4 et 3"1/2, réponse assurée. Contacter Garcia Grégory, 7 rue Georges Bernanos, 60200 Compiégne.

75 N° 21177
Cherche contact serieux sur PC 3"1/2 5"1/4. Ecrire a Daniel Arnaud 33 rue compans 75019 Paris! URGENT!.

94 N° 21286
Salut! Recherche contacts sympas et sérieux sur PC et Amiga. Ecrire à Jean-Christophe Chenis, 12 bis avenue Allary, 94450 Limeil-Brevannes ou tél. au (16) 45.69.81.99.

95 N° 21277
PC 3"1/2 échange Domaines Public pour Windows3. Catalogue sur disquette 3"1/2 uniquement contre 10 timbres à 2,50Frs. 15W, BP 34, 95560 Montsoult.

VENTE.

00 N° 21194
PC 286 40 Mo VGA + Windows 3 + Exel 2.1 + Page Maker 4 + Wing Commander 2 + Countdown + PCglobe + Prehistorik. Parfait etat, prix 8500Frs à débattre. Tél. au (16) 39.90.80.85 ap. 18h30.

00 N° 21310
Vends ori. King's Quest: 125Frs (exellent état) ou échange contre Chuck's Yeager Air Combat. Contacter Kies Olivier au (16) 42.05.08.50.

13 N° 21072
Vds Lemmings + Data disk + Murder 150 F chacun (3 1/2 et 5 1/4 pour Murder) état neuf. Contacter Pierre-Yves au (16) 42.58.39.47 ap. 18h.

13 N° 21365
Vds. jx. PC VGA à 270Frs: Space Quest 4, Larry 5, Opération Stealth, Monkey II, Conquest of the Longbow. Port compris. Téléphoner au (16) 91.65.01.58.

19 N° 21109
Vds PC 3869x 40 Mo 2 MRAR - lecteurs 1,22 + 1,44 ecran VGA sous garantie 8900Frs. Contacter Mr ou Me dreon au (16) 55.25.39.02.

24 N° 21091
Tandon PC A286-12 DD20, lect 5 1/4 et 3 1/2, Mon.VGA couleur, 1 Mo Ram, carte joy. et Soundblaster + souris + logiciel (jx., util.) prix 11500 f Tél (16) 53.57.65.00 ap. 19h.

27 N° 21055
Vends jx. pc 3 1/2 (Monkey Island, Operation Stealth, Fascination, Panza Kick, Prehistorik) 200 F chaque - contacter Moreau Sébastien la Chapelle du Bois de st faulx 27930 Evreux.

30 N° 21199
Vds. PC ECD 1640 + souris + DD 20 Mo + nbrx jx et util. (PCTools 6, Works, Monkey Island, Indy 3, Wing Commander...), valeur 13 000Frs, s'acrifié 8000Frs. Contacter Philippe au (16) 66.64.55.81.

41 N° 21174
Vends PC 640 Ko + moniteur + 1 lecteur 5"1/4 + West phaser + 50 jx +1 logiciel educatif anglais prix 6000 F (a débattre). Vds jx orig. Contacte Yoann au (16) 54.81.27.64 (19-20h).

44 N° 21110
URGENT! Vend carte joy. quasi neuve 2 port joy. 15 broches exellent état 120 Ffrs à débattre. Contacter Mathieu au (16) 40.24.82.94.

53 N° 21224
Vend Tortues Ninja pour 3,5 pouces, pour PC. Contacter Nicolas au (16) 43.06.10.30 ap. 21 heures.

58 N° 21115
Vds scanner 105 mm + logiciels Image Mat et OCR + manuels (5"1/4 ou 3"1/2) prix: 1000 F. Gengembre Bruno, route de Cercy la tour 58110 Biches.

59 N° 21164
Vends jx. orig: U6, SQ3, Populous, Die Hard, Cycles, Rick2, 150Frs. Contacter Laurent William, 58 Clos Tokay 59300 Valencienne ou tél au (16) 27.47.08.31 (ap. 19h).

68 N° 21112
Vds originaux Droos6, Wing Commander 2, etc... Cherche contact serieux - Contacter Weiblel Gag 92 rue Albert Camus 68200 Mulhouse.

69 N° 21080
Vds PC AT 286 16mbz 1 mo Ram DD 44 Mo lects HD 2 types VGA coul carte 2joy+joy nb jx. & Log gar juin 92: 9990+ Sound Blaster 1000 F. Contacter Aurelien ap 18 h au (16) 78.20.11.71.

75 N° 21079
Vends jx. tout format à très bas prix. Contacter Gilles au (1) 43.31.34.46.

75 N° 21226
URGENT! Vends PC AT286 12 Mbz, DD40Mg, ecran VGA 256 coul., Dos4.0, joy., souris, carte Sound Blaster, Jetfighter 2, le tout sous garantie: 9000Frs. Téléphoner au (1) 43.79.98.49.

77 N° 21262
Vds. originaux pour PC (WC2, Squest4, Jet Fighter 2, Moktar, et bien d'autres...). Contacter Olivier au (16) 64.22.13.19 ap. 17h. Ca urge! Y en aura pas pour tous!.

77 N° 21396
Vends Space Quest IV sur PC (3"1/2) au prix de 175Frs. Contacter Jérémy au (16) 64.27.20.06 ap. 18h. Pendant la semaine et à toutes heures le week-end.

78 N° 21097
Vds PC 286-12, HD 2 omo, VGA 800*600, jx., utils, DR DOS6, Falcon3, etc... prix 7200Frs. Contacter Christian au (16) 30.50.22.75.

78 N° 21134
Vends Pc Tandy 1000 5"1/4 640Ko + moniteur couleur + msdos. prix 3000 f contacter laurent labatte au 30 44 14 52.

81 N° 21429
IBM PS1 1 Mo + écran VGA + nbrx jx. (Eye of the Beholder) + DD 30 Mo + souris, état neuf: 8000Frs, acheté 12 000Frs. Contacter Henri Tyos, 37 rue du Banquet, 81660 Pont de l'Arn, ou tél. au (16) 63.98.62.70.

84 N° 21179
Vds jx. PC 3"1/2, Prince of Persia, Disc, Super Ski, Great Court,Mmanchester United Football Club entre 150 et 200 F. Contacter Olivier au tel (16) 90.29.61.98 (soir).

94 N° 21123
Vds PC AT 286-12 1 Mo Ram DD 20 Mo lect 3"1/2 + mon coul vga + souris +Doso 5 + PCtools + Antivirus + jx. ss gar. prix 9000Frs à déb. Tél au (1) 42.07.47.05.

94 N° 21245
Vds. Lugs Dompub et Shareware au poids, prix imbattable: 2Frs par 100 Ko. Faite vos disquettes à la carte, liste envoyer disk à Delouis ST 18 Gaston Monmousseau, 94200 Ivry.

94 N° 21378
Vds. pour PC: Wing Commander 5"1/4, Monkey Island 3"1/2, Gunship 2000 3"1/2, Sincity + Popilus 5"1/4. Téléphoner au (1) 45.94.24.02 pour connaitre les prix (env. entre 150 et 250Frs).

94 N° 21388
Vds. PC 8086 + 5"1/4 + 3"1/2 + Adlib + enceintes + souris + joy + 400 disks: WC2 + EOB + LSL 5 +... + écran 16 couleur + clavier AT + sous garantie. Le tout 2990Frs. Contacter Jérome le week-end au (16) 53.90.61.36.

97 N° 21372
Vends jeu Tortues Ninja pour tous écrans: 150Frs et Prédator 2 pour tous écrans 100Frs. Les deux, encore sous garantie. Ecrire à Barjot, 32 rue de Monts, 37250 Montbazon.

SEGA

ACHAT.

13 N° 21070
Ech jx Mégadrive: Spiderman, Fantasia, Shinobi - Ach Mickey Mousse et d'autre possible échange - Contacter Gregory au (16) 90.92.09.15.

14 N° 21394
Méga nouvelle, le MD Club est arrivé, concours, cadeaux (jx., Game Boy...). Pour s'inscrire: un C.V et 10 timbres à 2,50 Frs. Ecrire au: Club MD, 12 Bd des Sports, 14800 Deauville.

21 N° 21386
Ach. jx. Néo-Géo. Téléphoner ap. 18h au (16) 80.73.62.66.

25 N° 21289
Cherche jx. Mégadrive ou jx. de 150 à 250Frs. Téléphoner au (16) 81.92.54.

36 N° 21202
Cherche jx. Master System tts sortes de 100 à 200Frs. Envoyer liste à Séb Boissier, Chemin de la charrette, 30630 Goudargues ou tél. au (16) 66.82.27.14 ap. 19h. Demander Sébastien.

47 N° 21158
Achete Gamegear (TBE) + Mickey ou autre 500 Frs - Contacter Guillaume au (16) 53.67.17.32.

60 N° 21175
Achete Game Gear + jx. si possible avec acc pour - de 1000 F. Contacter Bertrand au (16) 44.25.69.62.

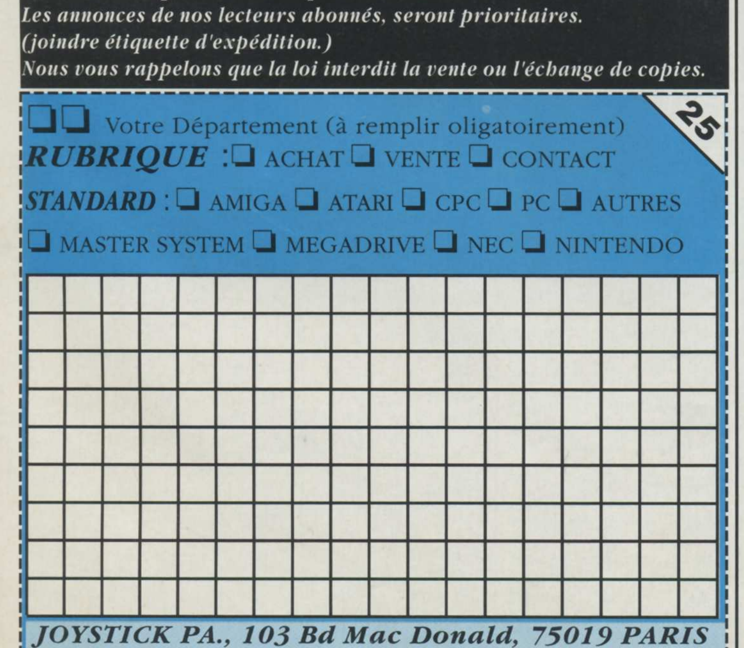
76 N° 21197
Achète jx. pas cher sur Séga MS et sur Mégadrive si possible au Havre. Tél. au (16) 35.51.62.89.

89 N° 21104
Ach. Ech. Vds. jx sur Megadrive + ACM Gameboy et jx. Contacter Julien au (16) 86.62.27.39.

CONTACT.

00 N° 21214
Echange Sonic sur Mégadrive, contre Shadow Dancer (Jap). Contacter Ludovic au (16) 84.40.10.42.

07 N° 21387
Echange Moonwalker contre Mickey Cas. of Illusion - URGENT! - Contacter Raphael au (16) 75.63.81.34 aux heures de repas.



P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

25

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES
❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

07 — N° 21452
Ech. jx: Catch, Word Soccer, Fire and Forget, Double Dragon, Tennis CT Golden Axe, Dik Tracy, etc... Contacter Seb au (16) 75.32.13.55 Réponse assurée.

38 — N° 21152
Segaman echange Hellfire, Ghouls n'Ghost contre Rollins Thunder 2, Saint Sword, Robocop, John Maden 2, Quacksbot, Mario lemieux, Hockey, El Viento, Mercs. Contacter Michel au (16) 76.71.98.18.

39 — N° 21157
Echange Atomic Robot Kid contre et uniquement contre Pat Riley Basketball ou Lakers vs Celtics ou Streets of Rage très urgent. Contacter Gérald au (16) 76.89.21.16.

55 — N° 21081
Ech sur Mega Fra: Streets of Rage et Shadow Dancer contre: Ea Hockey et Final Bloww. Contacter Magny Sébastien au (16) 29.80.34.98.

57 — N° 21341
Echange MD.Jap + 6 bits (Alienstorm, Mickey...), valeur 3654Frs, contre Super Famicom + Ghouls'n'Ghost (si poss.). Contacter Ngib au (16) 82.52.41.81 ap. 19h - Merci! A bientôt!.

57 — N° 21434
Echange NHL Hockey, Wrestle, War Street, Smart ou vends 310Frs chaque, ou 830Frs les 3. Contacter Benjamin au (16) 87.06.83.37.

59 — N° 21128
Ch. contacts sur Megadrive (poss: Road Rash, Donald, F 22, Hockey etc). Contacter Olivier au (16) 27.48.77.94.

60 — N° 21409
Ech. deux jx. dont Shadow Dancer, contre Gamegear + 1 jeu en état de marche. Ecrire à: Cédric Bouvier, 24 av. M.Amelie, 60500 Chantilly - Réponse assurée -.

77 — N° 21316
Echange Fantasia contre Super-Monaco GP ou contre une Lynx. Contacter Cédric au (16) 60.09.67.23.

VENTE.

01 — N° 21062
Vds ou éch Moonwalker et World Cup 250 F piece - Vds aussi Truxton 200 F et Xor 100 F, Toejam pour 250 f contacter Guillaume au (16) 74.22.39.27.

04 — N° 21438
Vends jx. de 100 à 200Frs, Master System. Contacter Olivier au (16) 92.77.08.73 le samedi et le dimanche.

07 — N° 21398
Vds Mégadrive F. + 4 jx. (Streets of Rage...), exl. état ssg: 2300Frs à débattre, ou échange contre A200 + ext. et jx. Si " con " s'abstenir. Frais compris. Contacter Benjamin au (16) 75.94.22.85.

09 — N° 21253
Vends console Mégadrive. NEC. Famicom avec jx., dite un prix au (16) 23.67.33.01 ap. 48h Merci. Echange Possible, téléphoner!!.

10 — N° 21154
John Madden a 300 F. Contacter Julien au (16) 25.41.85.54 ap. 18 heures.

12 — N° 21124
Vds pistolet SMS + 3 jx. prix: 400 F. Vds jx. sms a 200 F - 300 F. Contacter ap. 18h Ludovic au (16) 65.71.70.09.

13 — N° 21435
Vends jx. Gamegear: Shinobi, Space Harrier, Fantazy Zone, Head Buster, G loc air Battle, Sonic, prix: 100 à 150Frs piéce. Contacter Thierry au (16) 91.49.72.86.

13 — N° 21440
VDs Mégadrive TBE + 2 jx. et 2 manettes por 1200Frs. Contacter Jean-Mathieu au (16) 91.77.16.39.

14 — N° 21239
Echange, Vends Mégadrive + 7 jx: Soni, Mickey + Arcade Power Stick + adapt. jap. le tout 3000Frs, valeur 5150Frs. Echange contre Super Famicom + 2 mans. + 2 ou 3 jx. Téléphoner au (16) 31.88.62.02.

17 — N° 21370
Vds. Mégadrive + 3 jx. pour 1000Frs ou moins. Téléphoner tous les jours au (16) 46.76.13.21 à partir de 18h. Merci d'avance.

19 — N° 21276
Ech. Mégadrive + 4 jx + Adpt.Cart.Jap + Man., ss garantie 9 mois, contre Amiga + jx. Téléphoner au (16) 31.94.51.27 ap. 19h.

29 — N° 21131
Vends Megadrive + 5 jx. (Strider-Gynoug-Mickey1 etc...) Version japon prix: 1600 F Vds aussi Gamegear: 800 F - Contacter Ivan Dubessy 7 Imp de stervras 29920 Nevez ou Tél au (16) 98.06.89.61.

44 — N° 21108
Vends bits pour Megadrive: Stride, Shinobi, Gouls'n Ghosts, Mickey, a 290 F et Altered Beast a 100 F. Contacter Eddy au (16) 40.29.66.69.

44 — N° 21282
URGENT! Vends jx. Mégadrive à partir de 150Frs (Altered Beast, Eswat, After Bunner II.). Contacter Morgan au (16) 40.52.66.95 ap. 17h. Merci d'avance.

44 — N° 21321
Vds. beaucoup de revues pleines d'astuces sur Mégadrive, 38 pages, 109 astuces sur 78 jx. Adressez vos chéques de 20Frs à Mr Corniquel, 9 de la chataigneraie, 44880 Sautron.

44 — N° 21441
Vds MD Jap. + jx.: Phantasy III, Decapatak, Donald, Toejam, F22 Interceptor...: 1200Frs. Vds Core + 3 manettes + quintupleur + 4 jx.: Final Match, Jackie Chan... Téléphoner au (16) 40.50.99.04.

57 — N° 21188
Vds. jx. Sega 8 Bits (Mickey, Hang-on, Italia, Out-run, JMG, Wonderboy 3, Speedball, Double Dragon, Shinobi) de 70 à 200Frs. Téléphoner au (16) 82.52.98.52 aux heures de repas.

60 — N° 21309
Vends séga 8 Bits, ss garant. + 7 jx + 2 joy; valeur 3990Frs, cédé à 1400Frs, à débattre. Contacter Alain au (16) 44.08.31.17 ap. 17h30 du mardi au dimanche. 8 jx + pistolet.

63 — N° 21243
Vds. Mégadrive jap. + Arcade Power ST + Pro2 + 9 jx. (Street of Rage, PS3 etc...), prix 3200Frs. Contacter Lafitte Joel aux heures de repas, au (16) 73.80.36.23.

63 — N° 21432
Vends Mégadrive + 1 jeu + 2 manettes, prix: 900Frs + matos et vidéo valeur 6000Frs, vendu 2000Frs. Téléphoner au (16) 56.32.26.51 le soir, non sérieux s'abstenir.

69 — N° 21153
Vends Moonwalker (1 soft), SMGP (200 F), Siperdman (250 F), Revenge Shinobi (250 F), Phantasy Star 3 (400 F). Poss echanges. Possede 6 autres jx. Contacter Guillaune au (16) 74.71.81.88.

71 — N° 21290
Vds. Séga Master Syteme + 4 jx. à 700Frs + Firerapid. Téléphoner au (16) 85.44.40.71.

75 — N° 21074
Vds neus Megadrive japonnaise neuves a prix très intérsant + échange et achète autre jx. + recherche Gamegear ss garantie 600 F. Contacter Jerome au (1) 43.74.25.41.

75 — N° 21095
Vds jx. M.S: 200 F piece (Golden Axe, Cyborg Hunter...).Vds aussi jx. M.D Altered Beast 240Frs. Vds pistolet laser 200 F - Contacter Mathieu au (1) 35.34.08.18.

75 — N° 21138
Vds jx. 16 Bits a des prix interressants. Ach jx. de sport (Lackers, NHL, J.Madden etc). Contacter Eric sauf le weekend au (1) 43.66.70.22.

75 — N° 21182
Vends Street'of Rage de 200 à 250Frs. Ch. contact pour préter jx. sur Paris. Contacter Mickael Trigano au (16) 42.39.27.53 ap. 18h URGENT.

75 — N° 21330
Vds. sur Mégadrive: Budokan, Ken, Fatman, Wonder Boy 3, Space Harier 2. Vds. jx Gamegear, vds. jx Supergrafx et NEC. Contacter Quentin au (16) 42.26.29.11.

75 — N° 21350
Vends jx. Master System: Shinobi, Black Blet, Kung Fu Kid à 150Frs piéce, Moonwalker à 250Frs, Pro Wrestling à 50Frs. Contacter Jean-Michel au (1) 47.63.56.36 de 17h30 à 19h00.

75 — N° 21374
Vends jx. Mégadrive (Axis, Shadow, Danger, Gaires), 150Frs piéce. Contacter Melvin ap. 18h au (1) 45.00.22.53.

75 — N° 21379
Vends Mégadrive Jap. TBE + 2 Joypad + 2 bits (Thunder Force 3 et Super Monaco GP) + péritel + alimentation, le tout: 1000Frs. Téléphoner au (1) 45.81.49.90.

75 — N° 21383
Vends Gamegear + 4 jx. + Mastergear + alimentation secteur, pour 1000Frs. Contacter Olivier au (1) 42.57.29.75 Paris uniquement.

76 — N° 21267
Vends Gamegear, 5 mois, 3 jx. (Monaco, GG Shinobi, Columb) + adaptateur Masteur Gear + secteur: 1100Frs ou échange contre Mégadrive + 1 ou 2 jx. Contacter Cédric ap. 19 h au (16) 35.69.87.54 Merci d'avance.

77 — N° 21204
Vends ou Echange jeu Mégadeive, Altered Beast neuf, prix de vente 200Frs. Contacter François ou Marie Potier, le soir au (16) 60.08.29.66.

77 — N° 21314
Vds. Mégadrive F. + 4 jx (NHL, Street of Rage...) + 2 man, trés bon état: 1500Frs. Contacter Alexis au (16) 64.33.30.27.

77 — N° 21333
Vend Sega Mégadrive + 4 jx. (688 Attack Sub, Ghouls n'Ghosts, Starflight, Altered Beast), le tout 2300Frs (garanti 1 an). Contacter Mr Gatto Frédéric au (16) 60.17.89.23.

77 — N° 21356
Vends, cause Dble emploi, neuve, sous garantie, Maester System II, 2 jx. (Alex Kidd et Sumer Games) + manette. Prix 700Frs (prix initial: 850Frs). Téléphoner ap. 20h au (16) 60.03.37.43.

77 — N° 21367
Vends sur Mégadrive: John Madden 250Frs, F22 Interceptor 300Frs, état neuf. Téléphoner au (16) 60.07.32.23 ap. 19h.

77 — N° 21437
Vds jx. Mégadrive, Vds. jx. Systeme, vds. jx. Gamegear, vds. jx. Game Boy. Prix environ 50 % du neuf. Contacter Mr Mazeaud Marc au (16) 60.29.58.67 ap. 18h.

78 — N° 21201
Vds. Master System + 2 manettes (dont Rapid Fire), + 13 jx. (Kenseiden, Wonderboy, etc...) 2000Frs. Tél. zu (16) 30.24.12.24 ap. 19h.

78 — N° 21255
Vds. Ech. Ach. jx. Néo-Géo, posséde nbrx nouvautées (Roboraytrashrally, Mutation nation etc... et Oldlies). Contacter Franck au (16) 39.54.75.82 - N'hesitez pas appelez! -.

78 — N° 21317
Master System, 2 Manettes, jx.: Double Dragon, GHost House, Shadow Dancer, Hang on. Prix 650Frs. Contacter Alexendre ap. 17h30 au (16) 39.51.03.60.

78 — N° 21439
Vends Mégadrive, 2 manettes, 1 adaptateur pour jx. japonais, 3 jx. (Osmatujin, Quack Shot, Fantasia): 1800Frs. Contacter Geoffrey au (16) 30.43.73.46.

78 — N° 21449
Vds Gamegear + 5 jx + alim. sect. + adapt. pour jx MSYS, le tout dans emballage d'origine, quasi neuve, Nov 91, prix 1500Frs à débattre. Contacter Luc de 19h à 22h au (16) 30.21.46.25.

84 — N° 21113
Vds jx. Megadrive, Sonic(F) 250 F; Shadow Danger (J) 200 F, Aero Blaster 200 F en parfait etat (serieux) ou echance. Tél au (16) 90.51.52.31 (ap. 19h).

89 — N° 21240
Vds. Mégadrive Fr. + 9 jx: Sonic, Donald, Lakers, Populous... + adap. jap. + 2 man. valeur 5500Frs, vendu 3200Frs à débattre. Contacter Armaud au (16) 72.34.81.20 du lundi au vendredi.

91 — N° 21114
Vends Master Sysreme + 2 manettes + 9 jx. (Rastan, Rtype, Shinobi2, Wonderboy2, Phantasy Start) bon état: 1300 F + revues. Contacter Vincent ou Christophe au (16) 64.49 77.63 ap. 19h.

91 — N° 21163
Vends Megadrive Fr + boite + notice + 1 joypad prix 790Frs. Contacter Herve au (16) 60.82.38.92.

91 — N° 21176
Vds, Echange et Ach jx. sur Megadrive et sur Gameboy. Vds DD2 et Dtrider sur PC a 100 F piece. Contacter Nicolas de 18h a 19h30 au (16) 64.91.17.35.

91 — N° 21337
Vends en TBE jx. Néo-Géo, Super Famicom, Mégadrive et NES. Téléphoner au (16) 60.86.23.25.

92 — N° 21225
Vds Sega 8 bits + 14 jx + Lightphase + 2 joys. + Rapidefire, le tt: 2000Frs ou échange contre 7 bons jx, Méga-Drive. Contacter Xavier au (1) 47.47.78.34 Sur Paris.

92 — N° 21232
Vds. Mégadrive + 2 jx. (E.Swt, Heavy Unit) + adaptateur, le tout 1100Frs. Contacter Philippe au (1) 47.92.35.28 Dépt. 92.

92 — N° 21250
Vend console Mégadrive + jx.: prix 2500Frs ou échange contre jx. Amiga 500 + plus précis. jx. aventure comme Leisure suite Larry 1, 2, 3, 4, 5. Contacter Noël au (1) 47.78.03.69.

92 — N° 21302
Vds. Master System + 6 jx. + 1 manette 700Frs, prix à débattre. Achète Mégadrive + manette + jx. 950Frs. Contacter Eric au (16) 47.31.95.60.

93 — N° 21299
Vds. jx. Mégadrive: Moonwalker à 150Frs, Ghostbuster 170Frs, World Cup 90 à 170Frs, Eswat 150Frs, et Shadow Dancer à 200Frs. Contacter Dinh au (16) 48.66.60.85 ap. 19h.

93 — N° 21392
Vends jx. Mégadrive à 200Frs. Téléphoner au (1) 48.49.99.68.

94 — N° 21228
Vends jx. Mégadrive: Sonic + Atered: 270Frs. Whip Rush: 160Frs. Strider: 200Frs. Hard Driving 8160Frs ou le tout 8750Frs. Contacter Loïc au (1) 46.80.66.08.

94 — N° 21304
A vendre jx. sur SMS 150 à 200Frs, Mercs, California Games, After Burner etc. Contacter David au (1) 48.76.69.18.



95 N° 21238
Vends Gamegear et Mastergear avec GG, Shinobi, Columns, Fantasyzonz, prix: 1200Frs, vendu avec transfo. Possibilité ech. contre NEC GT. Contacter Gérald au (16) 43.65.95.52.

ATARI ST

ACHAT.

11 N° 21297
Achète News sur 520 Ste. Envoyer liste à Subra Damien, 18 rue de l'oseraie, 11100 Narbonne.

59 N° 21284
Achète Extension mémoire pour Atari STF ou échange contre nbrx. logiciels. Faire offre. Merci à bientot. Contacter Feoffrey eu (16) 20.43.43.67 entre 18 et 20h30.

92 N° 21186
Ach. comptant 1040 STF avec ecran si prix intéressant. Tél au (1) 47.39.21.59.

CONTACT.

00 N° 21326
Vds. Echanges ultra news sur Atari PS, Le Monde (AN, World Goblins...). Ecrire à B.I.B, rue du couvent 87,89 - 4020 Jupille - Belgique - ou tél. au 662.12.21.

03 N° 21332
Atariste cherche contact sérieux. Ecrire à Gael Paret, 03310 Neris les bains St genest. Envoyer liste et adresse - Merci -.

17 N° 21058
Ech Atari M.S + 1 joy + Hang On & Golden Axe Warrior, contre Track Ball ST ou 2 jx Gameboy ou vds 450Frs port compris. Contacter Sacha au (16) 46.47.48.65 ap. 19h.

33 N° 21352
Cherche contact sur Atari ST. Réponse assurée. S'adresser à Favre Frédéric, 11 rue du Clos des Obiers (16) 33170 Gradignan.

34 N° 21180
ST cherche contact sérieux et sources GFA. Envoyer liste a Arnaud Bellet 10 rue de l'égalité 34290 Servian ou tél au (16) 67.39.24.65 (débutant et arnaqueurs s'abstenir!!!).

44 N° 21355
Cherche contacts et clubs, possédant news, sur STF/Ste, pour échange sur Nantes et région uniquement. Contacter Marc au (16) 40.74.34.49.

57 N° 21169
St ech, Vds news, Oldies, Demos. Envoyer liste a J-Philippe Schwartz 8 rue des Tiralleurs 57200 Sarreguemines - Debutants bien venus.

62 N° 21405
Cherche contact sérieux sur région 62 ou 59. Posséde nbrx. jx., ainsi que plusieurs correspondants. Contacter Giroux Pascal, 52 chemin de Harne, 62440 Vermelles, ou tél. au (16) 21.75.03.45.

63 N° 21102
Cherche contact dans region 63 pour creation de jx. en STOS Basic - J'ai 14 ans et je veux pas d'un mec de 30 piges - Adresse G.Foge chez Ardot 63620 Giat.

64 N° 21280
Atari ST cherche contacts sérieux, réponse assurée. COntacter Egal Boris "Lou Prat", 131-133 avenue des Lilas, 64000 Pau.

64 N° 21329
Possede hot news. Contacter moi. Réponse assurée. Fabrice, 30 rue Mozart, 64000 Pau.

66 N° 21167
Cherche contacts serieux sur ST - Possede: Moktar, Lotus 2, T2, Gods... Envoyer liste a Fillion Nicolas 10 rue du Lt Gilles 66330 Cabestant ou tel au (16) 68.50.58.81.

67 N° 21322
Ste cherche contact sérieux. Envoyer liste à: Brunet Régis, 4 rue de Lorraine, 67390 Marckolsheim. Tél. (16) 88.92.55.36 Pas sérieux s'abstenir!.

69 N° 21192
Cherche contacts sérieux sur toute la France, réponse assurée et rapide, (Arnaqueurs s'abstenir), Merci d'envoyer liste à Joshua BP 9038 Lyon Cedex 09.

75 N° 21139
Ech, Vends news et autres sur A Ste. Ecrire à: Le Coent Eric, 7 rue de la mare 75020 Paris.

75 N° 21142
Echange synthe Yamaha PSS 360 contre une console Lynx 2 ou Game Gear avec jx. Contacter Emmanuel au (16) 46.24.43.57.

77 N° 21076
Vends originaux st: Midwinter, Falcon, Fire & Forget 2, War zone, Fighter Bomber a 125 F. Contacter Thomas Cornet 88 Grande Rue 77840 Coulombs en Vallois.

91 N° 21260
Cherche contacts sérieux et interessant sur Atari ST, envoyer liste à: Patrick Lacanal, 16 résidence Germinal, 91700 Ste Geneviéve des bois.

93 N° 21371
Cherche contacts pour échange de news (ex. Av Tennis, Age, Goblin etc...). Contacter John au (1) 48.33.04.38 ou au 1 rue Laurreamont, 93300 Aubervilliers.

VENTE.

00 N° 21218
Vds. orig. ST petit px. (Another World, Strom Master, Megalomagna, Cadaver et plein d'autres (anciennouveaux)), entre 75 et 200Frs! URGENT! Liste au (1) 48.75.42.67 Merci à tous!.

00 N° 21402
Vends jx. Atari ST/Ste ou échange; Prix " ridicule ". Téléphoner au 065.569858 SUR LA BELGIQUE.

13 N° 21185
Vends 520 Ste + jx. + souris + doc... Le tout en TBE. Valeur 7000Frs, vendu 3000Frs. Pour plus amples renseignement contacter Frédéric au (16) 91.65.05.62 ap. 18h00.

31 N° 21208
Vds orig. ST Falcon Midwinter2, Mean Street, Grand Prix 2 etc... de 65 à 150Frs. Contacter Nazabal François, 32 chemin de pins, 31600 Saubens ou tél. au (16) 61.56.87.03.

42 N° 21417
Vends 520 STF en TBE + manette + jx., le tout pour 2000Frs. Contacter C. Corompt, route Impériale, Luzin, 42410Chavanay, ou tél. au (16) 74.87.26.58.

44 N° 21445
Vds. Lynx + 9 jx. + adaptateur + malette + pare-soleil + Comlynx: 1400Frs. Sur région nantaise, le week-end uniquement. Contacter Olivier au (16) 40.76.55.39.

54 N° 21059
Vds Atari 520 Ste 50 jx. disks vierges + 2 joys. 1 souris 50 magazines casier rangement télé couleur péritel prix a deb. Contacter Emmanuel au (16) 82.39.39.21 ap. 18h.

59 N° 21159
Super jx orig! FM Melody Maker (carte FM) 200 F, Bat (MV16) 200 F, Intruder (100 F), Voyag.du Tps et Op.Stealth (100 F chacun). Contactez Bruno au (16) 20.51.37.73 à lille ap. 18h.

59 N° 21408
Vends Logiciels STF/Ste à bas prix. Contacter Jalabert Benoît: 92 rue Desmazieres, 59110 La Madelaine ou tél. au (16) 20.06.94.31 - Annonce sérieuse -.

64 N° 21428
Vends 520 STF, environ 100 jx. le tout TBE: 2990Frs, et Game Boy, 7 jx. et la sacoche de transport, le tout TBE: 1100Frs - Hors le port - Téléphoner au (16) 59.20.09.32 - URGENT -.

66 N° 21178
Vds Ste 520 + mon. couleur + 50 jx., nobrx originaux + joy.s + souris + manuels, encore garantis. Contacter Olivier entre 17h et 19h au (16) 68.51.49.84 prix 4000 f à débattre.

69 N° 21125
Vds pour ST jx. originaux: Chase HQ, Silkworm: 100Frs, shinobi, ivanoe 150 F, F16 Combort Pilot 125 F. Contacter Dujon Damien, 15 rue Jarres 69420 Anse ou tél au (16) 74.67.13.07.

69 N° 21155
Vds lecteur externe 3"1/2 pour Atari ST, sacrifie 250 F (valeur neuve 700 F). Contacter Laurent au (16) 78.01.78.62.

69 N° 21413
Vends 520 Ste avec souris, manuel, GFA, nbrx. jx. et péritel, le tout en exellent état. Le tout pour 2500Frs. Téléphoner ap. 18h au (16) 74.66.16.54.

75 N° 21120
Vds Atari 520 ST + moniteur couleur + joy. + souris et tapis + 40 jx. originaux + utilitaires + livres et revues prix: 4000 F tél au (1) 49.86.11.76.

75 N° 21249
Vends 1040 Ste, souris infrarouge, 3 joys, 15 jx. orig., 100 autres; Console Lynx, 3 jx., sacoche, alim., le tout 3000Frs. Téléphoner au (1) 46.27.37.26.

75 N° 21256
Vends 1040 Ste + trés nbrx. originaux + 2 joy.s + accessoires et disk d'une valeur de, + de 8000Frs!!! Vendu 2500Frs sur Paris et Province. Téléphoner au (1) 42.50.53.50 ap. 17h.

75 N° 21292
Vends Atari Ste avec souris, joy., + de 10 jx. dont 6 orig. Le tout TTB 1900Frs (Gods, Turrican II, Shadow II.). Contacter Gael au (1) 40.09.72.88 TT URGENT Merci d'avance (75).

76 N° 21161
Vends jx sur ST entre 75 f et 100 F (Cadaver, Falcon, Venus...). Contacter Cedric au(16) 35.98.08.82 ap. 18h.

77 N° 21368
Vds. Atari 1040 Ste + souris + joy. + Nbrx jx. + Le Rédacteur + revues + Freeboot, le tout, bon état pour 3000Frs. Contacter Yen eu (16) 60.06.10.82 entre 15h et 17h.

77 N° 21369
Vends 920 Ste + 10 jx. + souris + super joys: 1500Frs. Contacter Franck au (16) 60.07.17.12.

78 N° 21087
Vds jx CPC 80 F piece (Grand Prix 50 2, Wild Street...) les jx. sont en bon état. Appelez au 39.54.01 53. Vds jx SEGA 8 bits (Rocky,After Burner) a 200 F.

78 N° 21165
Vds originaux sur ST: Bat + carte 160 F, Kick off2 120 F, Falcon 110 F, Operation Wolf + Macadam Bumper 110 F. Port inclus. Contacter Laurent au (16) 39.46.06.63.

78 N° 21261
Vends Atari 520 STF + 1 souris + 2 joy.s + cable et prise péritel + nbrx. jx., prix 1650Frs. Contacter Frédéric au (16) 39.16.32.31.

78 N° 21425
Vds Atari 1040 Ste avec 10 jx. originaux, 30 jx.: 2000Frs. Contacter Benoît au (16) 30.99.19.85.

83 N° 21100
Vends pour ST Powermonger + Deuteros + Baby Jo + Mystical + Terminator 2 le tout pour 180 F. Contacter Camille au (16) 94.45.30.04.

85 N° 21414
Vends Atari 1040 Ste + écran couleur + joy. + souris + nbrx logiciels (jx et utilitaires) + manuels: 4500Frs. Contacter Christophe Gendre (16) 51.46.77.12 ap. 18 heures.

91 N° 21384
Vds. 520 Ste + ext. 520 Ko + 2 manettes + souris + cable Null-Modem + nbrx jx. (WWF Catch, Les Simpsons, Wrom, Populous 2, etc...). Sacrifié à 3200Frs, à débattre. Contacter Olivier au (16) 64.96.21.76.

92 N° 21069
Vds nbrx. jx. originaux, nbrses nouveautés, envoyez une enveloppe timbré à, Mme Corinne LE BIHAN, 2 allée d'Arz, 92160 Antony.

92 N° 21195
Vds jx. originaux sur ST de 100 à 150Frs. Contacter Christophe au (1) 46.24.21.19.

92 N° 21315
Vds. Atari 1040ST + moniteur couleur SC1224 + imprimante Citizen 120D + 2 joy.s + nbrx. logiciels. Prix 3300Frs (bon état, vds cause double emploi). Téléphoner eu (1) 46.04.80.31 (à partir de 17h).

93 N° 21172
Vds 520 Ste + souris + joy. + disks + jx. (achete en septembre 90) prix 1500 F. Contacter Alain au (16) 43.03.59.96 (ap. 18h).

93 N° 21279
Vends Atari 520 Ste (TBE) + nbrx. jx. (originaux), valeur 5000Frs, cédé a 2500Frs (à débattre). Contacter Benjamin au (1) 48.48.45.73 ap. 18h.

94 N° 21099
Vend Atari 1040, prise péritel, nbrx. jx., souris, joy., etc... le tout en tbe 3000 F ou Echange contre SFC + 3 jx. - Contacter Dimitri au (1) 49.30.10.46.

94 N° 21376
Vend Atari 520 Ste avec 30 jx. originaux, manettes, une souris et tapis, pour: 3500Frs à débattre. Téléphoner au (1) 43.98.25.54.

95 N° 21406
Vends Atari 520 STF + moniteur couleur SC1425 + Freebot + souris + joy. + 150 disks (jx. + utili.) + revues. Prix 3500Frs. Téléphoner au (16) 34.73.18.55.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. (Les Rois!)

Directeur de la publication
Marc Andersen (Roi du Monde)
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (Roi des Consoles)
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles (Roi des Runnings Gags)
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac
Henri Legoy (Roi des Vacances)
Coordination technique
Claude Lucas (Roi du Bordel)

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles (Roi des Runnings Gags 2)
NEWS
Toute l'équipe
LAS VEGAS
Daniel Bout de Loque
JEUX CRACK
Danboss (Roi du Baby-Foot)
Danbiss (Roi du Berry)

Consoles News

AHL & aviateur Destroy (Rois du Japon)

Correspondants permanents à l'etranger
Derek De La Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
SENDAÏ Publications (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio (Roi des Césures & Datas)
LINOS (Roi du Kick Off II)

Secrétariat
Antonio Da Silva (Roi du Pc)
Chefs de Publicité
Marc Andersen (Roi du PowerBook)
Isabelle Weill (Reine des Rois)
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan (Reine des Abonnés)

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57 (Rois des Numéros)

Télématique
3615 Joystick (Roi des Serveurs)
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax (Roi des Rangers Cloutées)
Sysanim
David Weil (Roi des Maladies)

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL (Roi des Erreurs -8133)
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse (Roi de la Route)

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
SPACE CRUSADE

Ce numéro comporte un **supplément gratuit: L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE**
Format tabloïde 8 pages, folioté de 1 à 8, encarté entre les pages 34 et 35 et EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole.

ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



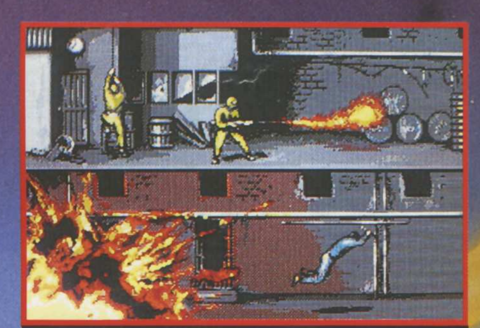
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



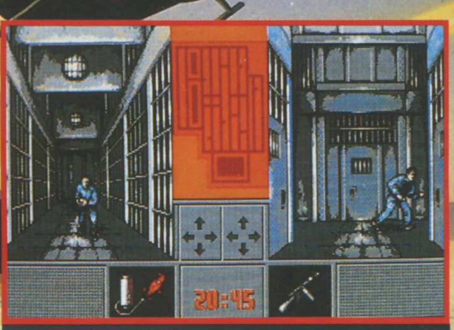
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



Fist et Birdy, prêts pour la mission!



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!

INFOGRAMES

POUR:
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46